

# **Treball de Fi de Grau**

Títol

Autoria

Professorat tutor

Grau

Tipus de TFG

Data

Full resum del TFG

Títol del Treball Fi de Grau:

Català:

Castellà:

Anglès:

Autoria:

Professorat  
tutor:

Curs:

Grau:

Paraules clau (mínim 3)

Català:

Castellà:

Anglès:

Resum del Treball Fi de Grau (extensió màxima 100 paraules)

Català:

Castellà:

Anglès:

# **"Orgull i prejudici" en videojoc**

**Recerca sobre la narrativa videolúdica i  
desenvolupament d'un document de disseny de joc**

Clara Casanovas i Yúfera



## **ÍNDEX DE CONTINGUTS**

<b>Introducció</b>	<b>6</b>
Objectius	7
Motivació	7
Metodologia	10
<b>1. Marc teòric</b>	<b>12</b>
1.1. Què és un videojoc?	12
1.1.1. Elements que componen un videojoc	14
1.1.2. Gèneres i tipologia dels videojocs	15
1.2. Narrativa videolúdica: el guió dels videojocs	18
1.2.1. Elements bàsics de la narrativa	21
1.2.2. Tipologia de narratives	24
1.3. Literatura i videojocs: remediació	27
1.3.1. Tipus d'adaptacions	27
1.3.2. Literatura i videojocs: exemples precedents	28
1.4. La novel·la Orgull i prejudici	30
1.4.1. Breu biografia de l'autora	31
1.4.2. Característiques de l'obra: Orgull i prejudici	32
<b>2. Projecte: el videojoc</b>	<b>41</b>
2.1. Introducció: la producció	41
2.1.1. Fases del procés de producció	41
2.1.2. Equip humà i pressupost	42
2.2. Document de disseny (GDD)	44
2.2.1. Concepte	44
2.2.2. Mecànica de joc	46
2.2.3. Interfícies	51
2.2.4. Progrés del joc	52
2.2.5. Personatges	64



2.2.6. Concept art: moda i vestits	68
2.2.6. Èxits assolibles pel jugador	69
<b>3. Projecció de negoci</b>	<b>71</b>
3.1. Propòsit	71
3.1.1. La idea	71
3.1.2. Per què	71
3.1.3. Missió	73
3.1.4. Visió	73
3.1.5. DAFO	74
3.2. Model de negoci	74
3.2.1. Etapes del finançament	75
3.2.2. Tipologia de models de negoci	76
3.2.3. Empreses a Barcelona	77
3.3. Mercat potencial	80
3.3.1. Target	80
3.3.2. Classificació PEGI	80
3.3.3. Finestres d'exploració	81
3.3.5. Principals competidors	82
<b>Conclusions</b>	<b>84</b>
<b>Referències</b>	<b>85</b>



## **ÍNDEX D'OBJECTES**

1. Facturació a Espanya l'any 2018	6
2. Evolució del mercat mundial del videojoc	9
3. Perfil empleats de la indústria per edat	10
4. Metodologia a seguir	11
5. Pong	12
6. Candy Crush	17
7. Pac-Man	19
8. The Legend of Zelda	20
9. Mario Bros	22
10. The Sims	23
11. Narrativa lineal	24
12. Narrativa ramificada	25
13. Narrativa paral·lela	25
14. Narrativa sense relació d'ordre	26
15. Tipologia de les adaptacions	28
16. Hogwarts Mystery	29
17. Més fort que l'orgull	30
18. Jane Austen	31
19. Mapa d'Anglaterra amb els comptats d' <i>Orgull i prejudici</i>	39
20. Esquema de relacions entre els personatges	40
21. Fases del procés de producció	41
22. Estructura d'un equip de producció de videojocs	43
23. Fotogrames d' <i>Orgull i prejudici</i>	45
24. Assassin's Creed Rogue	47
25. Controls <i>PS4</i>	47
26. Nivells de relació entre els personatges	50
27. Diagrama del mapa d'interfícies del joc	51
28. Elizabeth	64
29. Mr. Darcy	65
30. Jane	66
31. Mr. Bingley	66



32. Concept art de la roba de carrer	69
33. Videojugadors a Espanya el 2018	71
34. Videojocs més jugats	72
35. DAFO	74
36. Etapes del finançament	75
37. Kroll	78
38. Invizimals	78
39. Far Cry 5	79
40. PEGI 3	80
41. Gris	82
42. The Red Strings Club	83
43. Moonlighter	83



“El videojoc és un mitjà narratiu de comunicació que posseeix alguna cosa nova,  
diferent i sense precedents a la cultura audiovisual.”

Iván Martín Rodríguez

*(Análisis narrativo del guion de videojuego, 2015:7)*





## Introducció

Acabant la carrera de Comunicació audiovisual, després de quatre anys d'estudiar les noves tecnologies i els mitjans de comunicació, quatre anys de repassar la història del cinema, la televisió i la ràdio, d'analitzar els gèneres que hi tenen cabuda, i de dur a terme projectes tant radiofònics com audiovisuals, no puc evitar preguntar-me per què no s'engloben els videojocs dins d'aquests estudis quan són, en realitat, el gènere audiovisual que en aquests moments està vivint el major creixement social i econòmic. Pot ser que durant els seus inicis, a principis dels anys 70, no fossin considerats tan importants dins de la indústria audiovisual, principalment perquè les tecnologies necessàries per jugar-hi eren complicades de fer servir i cares, i només les persones més interessades es permetien el luxe de comprar-les. Però amb l'arribada dels *smartphones*, *tablets*, ordinadors portàtils... tothom té accés a múltiples plataformes que, entre altres coses, faciliten l'accés als videojocs.

Els que formem part de la meva generació ens hem criat rodejats de petites màquines, des de les més senzilles i econòmiques com els *tamagotchis* fins a les més elaborades, com les Nintendo DS. I ara, quan agafem el metro i mirem al nostre voltant, el més segur és que puguem veure més d'una persona enganxada al *Candy Crush* del seu *smartphone*. Així doncs, per què no considerar els videojocs un mitjà tan digne de ser estudiat com la ràdio o la televisió?

El sector del videojoc va ser declarat indústria cultural a l'Estat espanyol el març de 2009, i actualment és la indústria més important del mercat de l'entreteniment per volum de negoci, donat que supera el consum de cinema o de música gravada (AEVI, 2018; Anyó, 2016).

### Objecte 1: Facturació a Espanya l'any 2018



Font: AEVI, 2018:28



És per això que, amb l'oportunitat que ens ofereix el Treball de Final de Grau d'aprofundir en els nostres coneixements d'un tema concret, m'he decantat per intentar aproximar-me a la indústria dels videojocs; per una banda, en un nivell més teòric, estudiar què és exactament un videojoc i quines característiques narratives té i, d'altra banda, intentar descobrir-ne el procés de producció i aplicar aquests coneixements a un projecte de manera pràctica.

Per últim, un cop escollit els videojocs com a principal focus del meu treball, em faltava un fil conductor que m'ajudés a definir més concretament els meus objectius. Tenint en compte la importància de la remediació, i el constant diàleg que s'estableix entre els diferents mitjans quan les obres oscil·len del cinema a la ràdio, de la ràdio a la televisió, dels còmics al cinema... em va semblar que afegia interès a aquest projecte si intentava remediary un producte ja existent, com és el cas de la novel·la *Orgull i Prejudici*.

## Objectius

L'objectiu principal d'aquest Treball de fi de grau és **desenvolupar un projecte de videojoc basat en la novel·la *Orgull i Prejudici* de Jane Austen**. Comptant que un Treball de Final de Grau no pot aspirar a cobrir totes les fases de la producció d'un videojoc, principalment per manca de personal, de temps i dels recursos econòmics necessaris, el present document pretén desenvolupar, en la mesura del possible, **la fase de definició del concepte del joc inclosa dins de la preproducció**. Les fases de producció i postproducció queden, per tant, excloses de l'abast d'aquest treball.

Altres objectius específics inclosos en aquest treball són:

- Investigar sobre la indústria dels videojocs, els gèneres en què s'articula aquest producte i, especialment, sobre la narrativa videolúdica.
- Identificar i analitzar casos precedents similars, de gènere i temàtica.
- Dur a terme un document de disseny d'un videojoc, descobrint tots els elements que s'hi engloben.
- Conèixer el context de negoci actual i la possible explotació del meu projecte.

## Motivació

Evidentment, aquest treball és fruit del meu interès pels videojocs, però també de la meua frustració pel fet que el públic i target habitual dels videojocs més populars és clarament



masculí. Molts estudis, com *Muñecas de plomo y soldaditos de trapo: el videojuego como migración a otras experiencias de género* (Cabra, 2013) o *Orientations to Video Games Among Gender and Age Groups* (Greenberg et al., 2010), vinculen la bretxa digital de gènere amb els videojocs, i indiquen que les dones i nenes juguen menys i tenen un estil particular i preferències diferents a les dels homes. Entre els motius d'aquestes preferències diferents per part de les dones, els estudis destaquen la violència i competitivitat habitual en la majoria de videojocs i la falta d'identificació amb els personatges principals d'aquests, que acostumen a ser herois masculins. En canvi, els gustos de les dones i noies acostumen a inclinar-se per jocs no violents i on predomini la cooperació per sobre de la competició, jocs amb un ritme més lent, trames riques i complexes i personatges ben construïts (Gil-Juárez et al., 2010).

Per abordar aquest tema considero important destacar dues cites. La primera, de l'article de Greenberg et al. *Orientations to Video Games Among Gender and Age Groups*, que estudia les variables d'edat i gènere en relació amb els videojocs:

“El gènere és el tret diferencial dominant en el temps de joc, en el grau de motivació i en les preferències de gènere. Més que buscar una explicació biològica o social (vegeu Lucas i Sherry, 2004), proposem que això és degut a que les últimes generacions de videojocs han estat dissenyades per homes i per a homes.” (Greenberg et al., 210:254)

I la segona del treball de Cabra *Muñecas de plomo y soldaditos de trapo: el videojuego como migración a otras experiencias de género*, que inclou valuoses consideracions respecte de la qüestió:

“En el marc de la nostra societat, podem afirmar que ‘les nenes sempre han gaudit de més llibertat que els nens de participar en jocs transgènere’ (Cassell i Jenkins, 1998: 35). És a dir, que la sanció social imposada sobre els nens que intenten jugar a ‘jocs de dones’ és més dràstica que la que viuen les nenes que exploren els jocs dels homes.” (Cabra, 2013:169)

Per tant, tot i que els estudis demostrin que les dones i noies passen menys temps jugant a videojocs, no demostrin la mateixa motivació que els homes i tenim preferències diferents pel que fa als gèneres, també destaquen que està més mal vist que un home intenti jugar a “jocs de dones”. S'estén doncs als videojocs el menyspreu que sempre ha



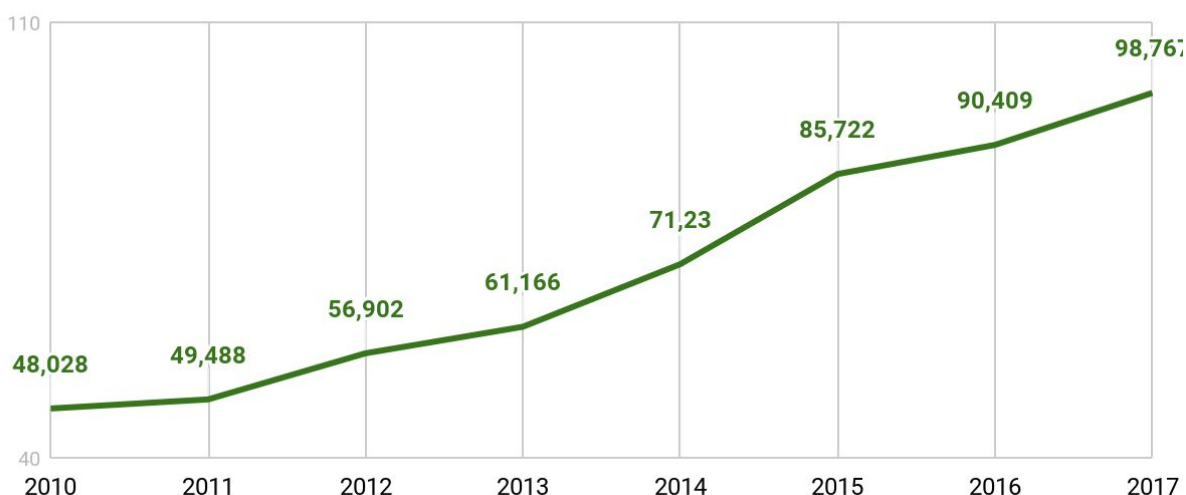
rebut l'oferta cultural orientada al públic femení: les pel·lícules romàntiques, les telenovel·les i radionovel·les, la literatura "rosa"...

Tot i que el concepte de "participar en jocs transgènere" o el de "jocs de dones" no resulten acadèmicament consistents, perquè els jocs no haurien d'excloure usuaris de cap gènere, la realitat és que encara existeix aquesta diferenciació en la nostra societat. I dins d'aquesta realitat, i considerant-me una dona que participa en jocs transgènere, és a dir, que gaudeix jugant a jocs que habitualment interessen al públic masculí (la meva saga preferida de videojocs és *Assassin's Creed*), crec que cal començar per evitar que els videojocs segueixin sent pensats i produïts per homes i per a homes. I, si hi ha sort, potser convindria deconstruir els conceptes de "masculí" i "femení" i deixar de passar els productes culturals per l'òptica del gènere.

Per tant, una altra motivació per dur a terme aquest treball, a part del meu interès en els videojocs, és **proposar un projecte de videojoc que no segueix els esquemes de gènere habituals en la indústria videolúdica**. La història d'*Orgull i prejudici*, malgrat tot, pot ser considerada més aviat "femenina". Cal insistir, un cop més, que l'ideal seria que res fos considerat més indicat per un gènere o un altre.

Finalment, també és important senyalar com a motivació **el creixement social i econòmic de la indústria dels videojocs** anteriorment mencionat. La facturació de la indústria ha evolucionat progressivament sempre de manera positiva, superant el 2017 els 98 milions de vendes (Macipe Marigot, 2018).

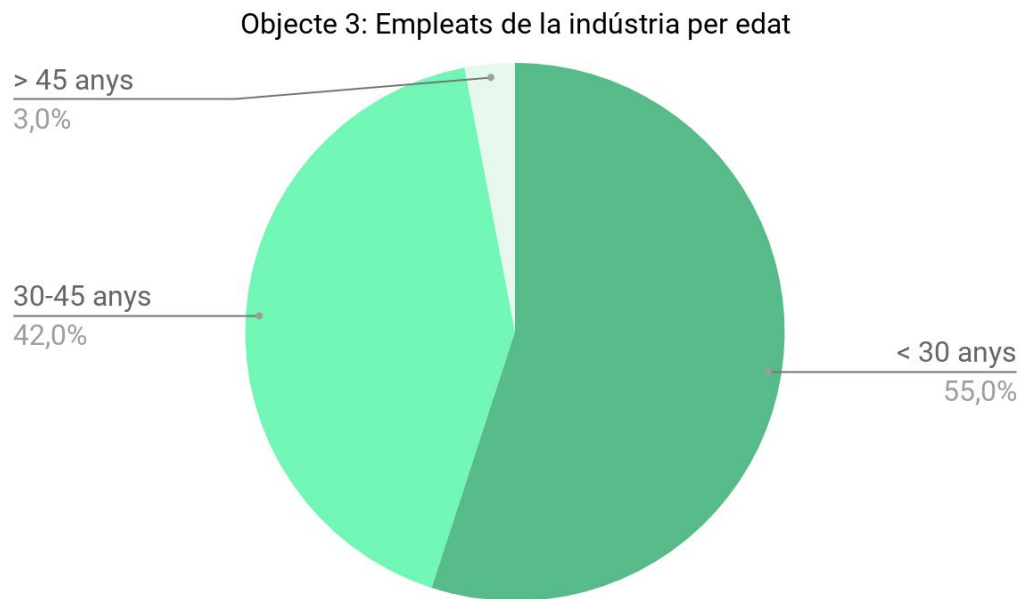
Objecte 2: Evolució del mercat mundial del videojoc (vendes en milions d'€)



Font: Macipe Marigot, 2018:43



De la mateixa manera, la indústria dels videojocs està augmentant la seva presència a nivell nacional. El 81% de les empreses espanyoles actives dins del sector han estat creades durant els últims 10 anys, segons dades de l'Associació espanyola d'empreses productores i desenvolupadores de videojocs i software d'entreteniment (DEV). I, dins d'Espanya, Catalunya és el focus principal, amb el 31% de les empreses. És especialment important d'estacar que dins d'aquestes empreses el perfil dels empleats és de gent jove, atès que són menors de 30 més del 50% (DEV, 2018).



Font: DEV, 2018:10

Però, per contra, només el 16,5% dels treballadors de la indústria dels videojocs són dones (DEV, 2018:11). Aquest fet que recolza la idea que fins ara els jocs han sigut pensats per homes i per a homes.

En conclusió, les meves motivacions principals per dur a terme aquest Treball de fi de grau són, per una banda, el creixement que està vivint la indústria dels videojocs i la possibilitat d'inserció laboral per a gent jove que suposa i, d'altra banda, intentar fer una aportació en la via que ens ha de portar a redreçar la balança del gènere en el món dels videojocs.

## Metodologia

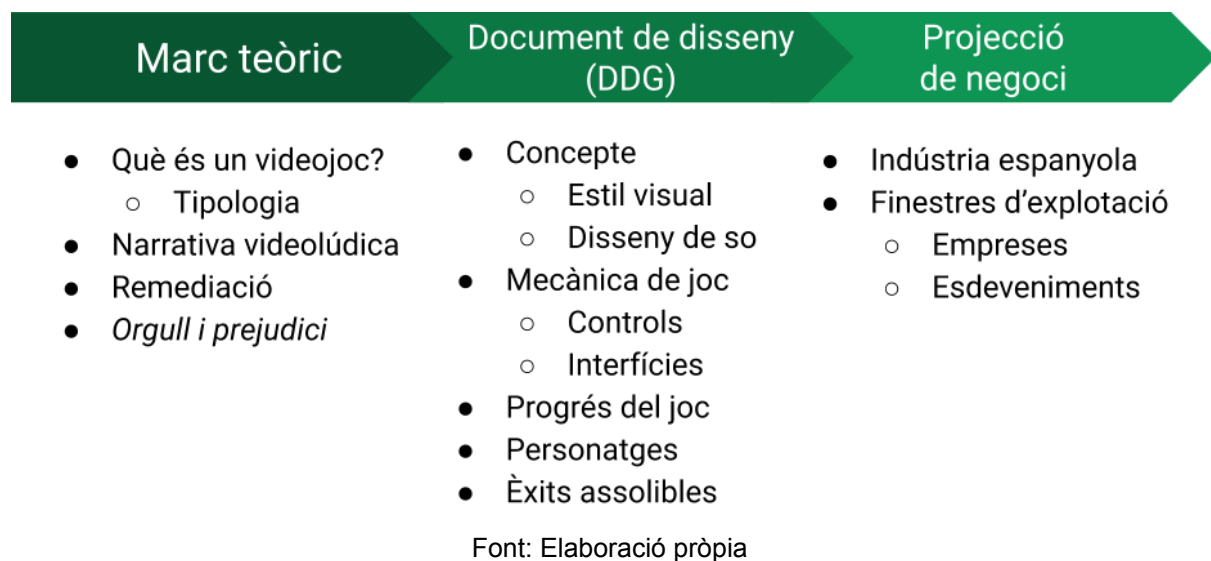
En primer lloc, per poder dur a terme un projecte de videojoc de manera satisfactòria sense coneixements previs, he construït un marc teòric per tal d'abordar diferents aspectes dels videojocs, posant el focus en la narrativa videolúdica. No és habitual incloure en un Treball



de fi de grau de projecte un marc teòric tan extens, però donat que durant la carrera no hem aprofundit en l'anàlisi dels videojocs, m'és necessari abastar estudis i treballs que em proporcionin la bastida conceptual que necessito. Dins d'aquesta part de recerca s'inclouen estudis sobre videojocs i classificacions segons els diferents gèneres. Un cop establerta la base, he aprofundit en l'aspecte pròpiament narratiu dels videojocs i en les remediacions des d'altres formats audiovisuals. Finalment m'ha calgut també una introducció a la literatura de Jane Austen i concretament a la novel·la *Orgull i prejudici*.

El següent apartat és el gruix més important del treball, el desenvolupament del **Document de Disseny** del videojoc. En aquesta part del treball s'explica el projecte, el concepte del joc, la mecànica, els personatges, el guió, les localitzacions i els èxits que el jugador pot assolir.

#### Objecte 4: Metodologia a seguir



I per tancar el treball he inclòs una possible **projecció de negoci**, explorant les finestres d'explotació existents a nivell nacional. Per aquest últim apartat, una de les fonts principals d'informació ha estat l'Associació espanyola d'empreses productores i desenvolupadores de videojocs i software d'entreteniment, així com les pàgines web d'empreses i esdeveniments de la indústria videolúdica a espanya i, concretament, Barcelona.



# 1. Marc teòric

## 1.1. Què és un videojoc?

Un videojoc és un producte audiovisual tan vinculat als avenços tecnològics, que actualment se succeeixen a una velocitat vertiginosa, que els teòrics amb prou feines aconseguixen seguir el ritme de les actualitzacions i es veuen obligats a modificar contínuament les definicions establertes. A més, el nombre de plataformes i suports en què es poden trobar videojocs és tan ampli (màquines recreatives, ordinadors, consoles, telèfons mòbils...) que no facilita la possibilitat de consensuar una definició única.

El primer videojoc que es va comercialitzar massivament va ser *Pong* l'any 1972, llençat al mercat per l'empresa Atari (Gil Juárez i Vida Mombiela, 2007). Es tracta d'una simulació del tennis de taula en què cal desplaçar una paleta verticalment per donar-li a la pilota i aconseguir així que vagi al camp contrari, intentant que el contrincant (que pot ser un altre jugador o la mateixa màquina) no pugui tornar-te-la. Cada cop que la un jugador no aconseguix tornar la pilota al camp contrari s'atorga un punt al contrari.

**Objecte 5: *Pong***



En els primers estudis que mencionaven aquesta nova tipologia de joc la definien com “la joguina més complexa mai construïda i molt més interactiva que qualsevol altra joguina mai inventada” (Sutton-Smith, 1986:66), però els estudis que contemplaven el videojoc com un fenomen cultural digne d'atenció eren encara escassos. Finalment, l'any 1997, quasi 30 anys després de la comercialització de *Pong*, es van publicar dos llibres que van impulsar



les investigacions sobre els videojocs: *Hamlet on the holodeck*, de Jane H. Murray, i *Cybertext: perspectives on ergodic literature*, de Espen J. Aarseth (Pérez Latorre, 2010).

Alguns dels estudis més recents defineixen els videojocs com “qualsevol programa informàtic basat en unes regles que el jugador ha de seguir, i superar mitjançant la interacció amb la màquina” (Montes Pérez, 2009:244) o com “proposes lúdiques que es desenvolupen en entorns digitals interactius i immersius” (Revuelta Domínguez et al., 2006:1). D’aquestes definicions es pot extreure la conclusió que es tracta d’una activitat interactiva, donat que sempre d’una manera o altra s’incideix principalment en el caràcter immersiu i digital dels videojocs.

No obstant, com afirma Francisco García, “convindria recordar que el videojoc és sobretot un joc” (García García, 2012b:6). Al seu article *Videojocs i virtualitat narrativa*, García parteix de la pregunta “existeix narrativitat als videojocs?”, a la qual respon de la següent manera:

“El mateix joc instaura un relat, sigui en tercera o primera persona. El fi del joc podria correspondre’s amb el projecte narratiu, la causa final per la qual es mouen els personatges. Una altra qüestió ben diferent és la complexitat del joc i de la narració. [...] El videojoc és un text, i això el distingeix definitivament d’un altre tipus de joc”. (García García, 2012b:8)

Per a dur a terme aquest treball, el qual es proposa desenvolupar una proposta narrativa per un videojoc, tot i que cal tenir sempre present l’essència interactiva i digital dels videojocs, és igualment important conèixer i entendre el funcionament narratiu d’aquests. És a dir, comprendre com el jugador-usuari llegeix el text narratiu del videojoc i interactua amb ell, donat que només així és possible desenvolupar un guió.

Finalment, però, recuperant la idea inicial de Francisco García, cal destacar que els videojocs són essencialment jocs i que, com apunta Lluís Anyó, “potser l’única consideració comuna que podem fer dels videojocs com a unitat és que estem davant d’un joc que esdevé en una pantalla de vídeo” (Anyó, 2016:11). Així doncs, en tant que són jocs, els videojocs compleixen certes característiques atribuïdes als jocs clàssics com, per exemple, que es tracta d’activitats lliures, que generen diversió, que comporten normes inqüestionables pels jugadors, que són activitats fictícies però que reflecteixen la societat i que no són productives (Gil Juárez i Vida Mombiela, 2007; López Redondo, 2014).





Tanmateix, Anyó afirma que “els videojocs, a diferència dels jocs tradicionals, són visibles perquè són contingut artístic no efímer” (Anyó, 2016:12), i això els converteix en artefactes culturals similars a les novel·les o pel·lícules. És per això que els videojocs constitueixen un nou camp d'estudi interessant i, encara més, cal tenir en compte el creixement i l'expansió d'aquesta indústria i entendre que es tracta d'un nou element cultural que està guanyant molt terreny gràcies a les millores tecnològiques i al fàcil accés a les tecnologies per part de la població. Tothom té un *smartphone* i, per tant, pot jugar a videojocs.

### 1.1.1. Elements que componen un videojoc

Malgrat la diversitat i l'evolució constant dels videojocs comentades anteriorment, Isaac López enumera cinc elements essencials que segons James Newman componen els videojocs (López Redondo, 2014):

- **Gràfics:** és l'aspecte més fàcil de definir, donat que es tracta de totes les imatges que apareixen en pantalla.
- **So:** fa referència tant a la música com els efectes sonors, un aspecte dels videojocs que sol passar desapercebut, com passa també al cinema.
- **Interfície:** és allò que permet al jugador interactuar amb els elements del videojoc. És a dir, el sistema d'entrada i sortida de dades que tradueix el llenguatge de l'usuari al llenguatge digital de l'ordinador.
- **Gameplay o jugabilitat:** al·ludeix a la capacitat d'immersió dels videojocs i a la relació que estableix amb el jugador, i està molt relacionada amb la interfície. Com explica Anyó, es pot dividir en dues àrees:
  - **Intradiegètica:** l'acció d'un personatge dins del món del joc, que esdevé com a resultat de l'activitat de jugar,
  - **Extradiegètica:** l'acció física del jugador per controlar el joc (Anyó, 2016)
- **Història o argument:** el guió en què es basa la trama argumental del videojoc i a través del qual el jugador avança fins arribar a l'objectiu final.

Finalment, a aquests cinc elements Lluís Anyó afegeix un sisè, **l'algoritme**, que és el responsable de quatre aspectes del joc:

1. Les representacions gràfiques i sonores.
2. Les respostes del sistema a les accions del jugador.
3. Les regles que regulen què es pot i no es pot fer al joc.
4. L'atzar, aspectes impredecibles que alguns jocs incorporen com a part de la seva programació.



### 1.1.2. Gèneres i tipologia dels videojocs

També la catalogació dels videojocs en diferents gèneres ha evolucionat des dels primers estudis que es van dur a terme, sobretot perquè a mesura que han avançat les teories relacionades amb aquest àmbit s'han començat a diferenciar els gèneres de diverses maneres, com per exemple segons el *software*, segons el contingut narratiu del joc o segons la relació entre jugador i contingut. A més, cal tenir en compte que, igual que passa amb el cinema o la literatura, és habitual que un mateix producte presenti característiques pròpies de més d'un gènere i que, per tant, un mateix videojoc pot pertànyer a diverses categories (Montes Pérez, 2009).

L'any 1997, el professor Diego Levis plantejava la següent classificació dels gèneres dels videojocs (Levis, 1997):

1. Jocs de lluita
2. *Beat'em up* o jocs de combat
3. *Shoot'em up* o jocs de tir
4. Jocs de plataformes
5. Simuladors
6. Esports
7. Jocs d'estratègia
8. Ludo-educatius
9. Porno-eròtics

Aquesta, però, és una classificació molt primerenca, que no diferencia entre *software* i narrativa i que, per tant, actualment es queda curta. Lluís Anyó reconeix les dificultats que es generen a causa de la gran varietat i la cada vegada més evident hibridació entre gèneres. És per això que proposa que la classificació dels videojocs se centri exclusivament en la relació entre el jugador i el joc. Segons aquest criteri, els tres grans gèneres serien acció, aventura i simulació, i la resta quedaria relegat a un quart gènere, els videojocs abstractes (Anyó, 2016).

Aquest treball, tenint en compte l'aportació de Lluís Anyó, proposa una nova categorització dels videojocs basada tant en la narrativa i realitzada a partir dels treballs de Gil Juárez i Vida Mombiola (2007), Montes Pérez (2009), Carrasco Polaino (2012a) i López Redondo (2014).



### Videojocs d'acció

Jocs que requereixen habilitats de precisió i control, i en els quals la pràctica genera una millora progressiva per part del jugador. Alguns subgèneres dels videojocs d'acció serien:

- **Lluita:** aquells que simulen un combat entre dos personatges, que poden ser controlats per dos jugadors o per un jugador i la màquina.
- **Trets (*shooters*):** els jocs en què cal disparar per avançar.
- **Arcade:** videojocs clàssics que recorden a les màquines recreatives, com seria el cas del *Pac-Man*.
- **Plataformes:** jocs en què el protagonista ha d'avançar per espais saltant per superfícies que es troben a altures diverses.

### Videojocs d'aventura

Són els videojocs que més s'aproximen a la literatura i el cinema, donat que els jugadors es transformen en els protagonistes d'històries que es desenvolupen en escenaris i ambients variats. Cal resoldre proves i avançar assolint diferents objectius per aconseguir arribar al final de la trama. Aquest gènere inclou diversos tipus de jocs com:

- **Aventures conversacionals:** es desenvolupen principalment a través de textos en què el jugador ha d'introduir comandaments per fer avançar la història.
- **Aventures gràfiques:** la història avança quan el jugador resol els trencaclosques que se li plantegen interactuant amb personatges i objectes.
- **Jocs de rol:** recreen un escenari fictici en el qual els jugadors han d'inventar-se un personatge propi per poder relacionar-se lliurement amb l'escenari.

### Simuladors

En comparació amb la resta de jocs són els que s'acosten més a la realitat. Poden ser:

- **Esportius:** recreen partits o competicions esportives.
- **Socials:** reproduïxen un entorn social i les relacions que s'hi generen.
- **De sistemes:** imiten la creació i gestió de ciutats, zoològics, restaurants...
- **Conducció:** simulen la conducció de vehicles com avions, cotxes o vaixells.
- **Musicals:** permeten cantar, ballar o tocar algun instrument.

### Puzles i jocs de lògica

Exigeixen sobretot pensament lògic, bona memòria, habilitat de combinació... Un exemple és el *Tetris* o, més modern, el *Candy Crush*. La majoria de jocs pensats pel telèfon mòbil entrarien en aquesta categoria.



### Objecte 6: *Candy Crush*



Font: King, 2019

#### **Educatius (*edutainment*)**

La terminologia anglesa d'aquesta categoria neix de la unió de les paraules educació (*education*) i entreteniment (*entertainment*) i defineix així perfectament els jocs que s'hi inclouen: aquells que aporten algun tipus d'ensenyament i que al mateix temps entretenen.

#### **Altres**

Aquest apartat inclou tots aquells jocs que no poden classificar-se en cap altra categoria, com són les màquines escurabutxaques, els programes que imiten jocs de cartes tradicionals o els jocs pornogràfics.



## 1.2. Narrativa videolúdica: el guió dels videojocs

És important començar aquest apartat aclarint què és exactament un guió i, especialment, quina funció té un guió en el desenvolupament d'un videojoc. No és fàcil, donat que el més habitual quan es pensa en un guió és imaginar el format més clàssic de llibret teatral: un escrit dens en què s'explica molt detalladament una història perfectament acabada, pensada perquè la interpreti un actor tal com està escrita; una visió que converteix el guió en una obra acabada en si mateix.

Aquesta idea, però, no és del tot correcta; si bé és cert que en el cinema trobem un text que s'anomena guió i que conté els elements necessaris per a la realització d'una pel·lícula, cal destacar que aquest mai està pensat com un producte final, sinó que es limita a ser una eina que permet arribar a un objectiu: la creació d'un producte audiovisual. Al llarg de la realització d'aquest producte audiovisual poden produir-se canvis que no segueixen allò prèviament establert al guió: en el cas del cinema, per exemple, el director pot canviar una frase, o el muntador variar l'ordre d'alguna escena.

El guió d'un videojoc, com explica Iván Martín a *Análisis narrativo del guion de videojuego*, s'acosta a aquesta idea del guió cinematogràfic però "està encara menys subjecte al text a l'hora de dirigir-se a l'espectador, donat que no depèn d'ell mateix, sinó que requereix la participació del receptor a través d'un dispositiu mediador: la consola [...] el receptor ha de fer un esforç per accedir al missatge" (Martín Rodríguez, 2015:14).

Abans de parlar del guió d'un videojoc, però, és necessari aclarir la relació que tenen els videojocs amb la narrativa. Per una banda, Lluís Anyó afirma que "els videojocs, com el seu nom indica de forma explícita, són sempre jocs i només en certes ocasions són també narracions" (Anyó, 2016:21). En canvi, Iván Martín diferencia entre narrativa i argument, i considera que la narrativa està present en tots els productes videolúdics:

La narració és un procés mental, del qual emana la poètica del discurs. Això implica la possibilitat de narració sense argument [...]. Gràcies a aquest principi existeixen videojocs argumentals i no argumentals, sent tots ells narratius i retronarratius en major o menor grau. (Martín Rodríguez, 2015:92)



Per tant, si es considera que la narrativa i l'argument són dos conceptes diferents i que la narració esdevé fins i tot en els productes més abstractes (equiparables al cinema poètic) es deixa en mans del receptor la creació d'una narració espontània, oberta i deslligada d'un guió previ i de qualsevol forma d'argument. Com explica Francisco Campos, “es tracta d'una dimensió narrativa molt bàsica [...] els seus processos estan basats en una resposta del jugador marcada a partir de l'habilitat i no tant pel que fa a la immersió que suposi la narrativa” (Campos Méndez, 2018:11).

L'evolució de la narrativa videolúdica es remunta als inicis dels videojocs. Si es pensa en el *Pong* del 1972, és difícil creure que es pot parlar de narrativa; però com explica Martín Rodríguez, als anys 80 apareixen tres videojocs que van establir la base de la narrativa videolúdica: *Pac-Man* (1980), *Mario Bros* (1983) i *Tetris* (1984).

En primer lloc, *Pac-Man* és un joc que presenta un avatar que consisteix en una boca enorme, sense ulls ni nas, que es desplaça per un laberint menjant unes pastilles blanques. Dins d'aquest mateix laberint hi ha uns fantasmes que persegueixen al *Pac-man* i poden treure-li una vida si arriben a tocar-lo. El joc acaba quan *Pac-man* perd les tres vides (Campos Méndez, 2018). Tot i que encara no podia ser considerat un videojoc argumental, va provocar que es comencés a parlar de personatges i de la identificació del jugador amb l'avatar principal, elements pilars de la narrativa videolúdica.

### Objecte 7: *Pac-Man*



Font: Microsoft, 2019

Per la seva banda, *Mario Bros* va suposar la creació d'un protagonista amb un objectiu clar (salvar la princesa Peach), un antagonista (Bowser) i fins i tot un company (Luigi), establint el primer argument dins d'un videojoc. Com apunta Francisco Campos, “el problema de base, el segrestament de Peach, canvia completament l'estàndard establert en els videojocs populars de les màquines recreatives” (Campos Méndez, 2018:18).



Finalment, el popular *Tetris* va establir la base de la dialèctica entre jugador i màquina, triomf i fracàs, vencedors i vençuts, tot i que tornava a tractar-se d'un videojoc no argumental (Martín Rodríguez, 2015).

El següent pas endavant en la narrativa videolúdica va ser l'aparició de *The Legend of Zelda* (1986). Amb un argument similar a l'anterior *Mario Bros*, compta amb un protagonista (Link) que ha de rescatar una princesa (Zelda). Tanmateix, el desenvolupament del joc presenta diferències respecte al seu predecessor (Campos Méndez, 2018). La més important és el desenvolupament del món en què es viu la història. En el cas de *Mario Bros*, aquest món canvia a cada nivell, de manera que cada nivell és una narració independent amb la possibilitat de salvar la princesa al final. En canvi, amb *Zelda* el món es construeix a mesura que avancen els nivells, que esdevenen tots en un mateix univers. I cal superar tots els nivells un a un per arribar al final del joc, l'únic moment en què apareix la possibilitat de salvar la princesa.

#### Objecte 8: *The Legend of Zelda*



Font: Nintendo,  
2019

La narrativa videolúdica ha seguit evolucionant fins a poder desenvolupar trames molt més complexes, i ha sigut en gran mesura gràcies als avenços tecnològics, que han permès millorar molt el nivell dels gràfics dels videojocs i incloure cinemàtiques. Iván Martín diferencia entre el relat videolúdic jugable i el relat videlúdic no jugable; les cinemàtiques es troben en aquest segon grup i les defineix com “clips audiovisuals en què el jugador adopta una actitud exclusivament contemplativa” (Martín Rodríguez, 2015:96).

Es tracta d'un element de la narrativa videolúdica polèmic, donat que elimina la interactivitat i molts teòrics consideren que això va en contra de l'essència de la narrativa videolúdica. Francisco Campos apunta que “condicionar una narració a l'aparició de les cinemàtiques en determinats moments del relat implica supeditar la condició pròpia del videojoc als recursos comunicatius més característics del cinema” (Campos Méndez, 2018:27-28). No obstant, les



cinemàtiques estan presents en gairebé tots els videojocs, de manera que cal considerar-les part de la narrativa videolúdica, per molt que s'apropin més al llenguatge cinematogràfic.

### 1.2.1. Elements bàsics de la narrativa

La narratologia, nom que rep l'estudi o l'anàlisi crítica de les formes narratives, presenta diversos elements comuns en la majoria dels estudis (Tormo Guevara en Campos Méndez, 2018). Aquests són:

- **Narració:** fa referència al desenvolupament dels esdeveniments.
- **Narrador:** veu que relata els esdeveniments que se succeeixen.
- **Personatges:** agents que participen en l'acció o pacients afectats per aquesta.
- **Temps:** ordre de disposició dels fets.
- **Espai:** llocs on es desenvolupa la narració.
- **Acció:** element fonamental que entronca amb la narració i que permet el desenvolupament d'una història.

#### **Narració: els tres actes**

Des dels inicis de la narrativa, com ja feien els escriptors grecs les històries s'han dividit en tres actes que giren al voltant d'un conflicte. Cada acte compleix una funció determinada per facilitar el seguiment i la comprensió de la narració.

El primer acte o introducció presenta el personatge protagonista i les circumstàncies inicials d'aquest. És important definir des del primer moment el caràcter del protagonista i explicar el context en què es troba, aportant tota la informació bàsica necessària per entendre el món i crear expectatives en el jugador (Buren, 2017). Molts videojocs opten per presentar la introducció a través de cinemàtiques no jugables, de manera que aquesta ni tan sols es interactiva, però també pot ser un bon moment per explicar els funcionaments dels controls, la jugabilitat i les regles del joc (Corbal, 2017).

El segon acte o nus és l'enfrontament del protagonista amb el conflicte i tots els obstacles que se li presenten. S'introdueixen nous personatges o situacions que obliguen al personatge principal a prendre decisions i evolucionar. Normalment hi ha una trama principal i diverses subtrames. Durant aquest acte, el jugador ha de millorar les seves habilitats i com més domini el món i la jugabilitat, més reptes podrà afrontar (Buren, 2017:106).





El protagonista ha d'anar superant tots els obstacles per aconseguir arribar al final o tercer acte, que és la resolució del conflicte. En general, en els videojocs els finals són sempre satisfactoris per tal de no decepcionar el jugador, donat que ha dedicat molts esforços a superar la història i espera guanyar el joc (Corbal, 2017). Es tracta, per tant, de l'assoliment dels objectius que s'havien presentat al jugador al començar la partida.

### Personatges

Un referent pel que fa a l'anàlisi dels personatges és Vladimir Propp, que va definir set actants segons els quals ell creia que es podien classificar els personatges de qualsevol història (Propp en Saniz Balderrama, 2008):

- 1) El dolent: s'oposa a l'heroi
- 2) El donant: atribueix l'objecte màgic o els valors
- 3) L'auxiliar: ajuda a l'heroi
- 4) La princesa: exigeix una gesta i ofereix matrimoni
- 5) El mandant: envia l'heroi a l'aventura
- 6) L'heroi: actiu i sotmès a diverses peripecies
- 7) El fals heroi: qui per un moment pren el lloc a l'heroi

Pel que fa als videojocs, Iván Martín destaca tres tipus de personatge dins del relat videolúdic (Martín Rodríguez, 2015):

- a) **Personatges no editables:** són aquells que no poden ser modificats per l'usuari. Les seves característiques, personalitat, nom, funcions i demés són invariables. Martín comenta que alguns d'aquests personatges, com Mario de *Mario Bros* (Nintendo, 1986) s'han convertit en estrelles del món videolúdic i asseguren el triomf de qualsevol videojoc en què apareguin, igual que funcionava l'*star-system* del cinema.

#### Objecte 9: *Mario Bros*



Font: El Mundo.es,  
2017



- b) **Personatges semieditables:** són aquells que sí que poden modificar-se, però mantenint sempre unes directrius marcades. Alguns només permeten canvis superflus, com el nom del personatge o el vestuari. D'altres permeten escollir rols més diferenciats, canviar la raça o el gènere, però sense afectar la personalitat, la història bàsica o la relació amb la resta de personatges.
- c) **Personatges editables:** són aquells que donen la màxima llibertat al jugador per editar i moldejar. Es tracta de jocs en què els programadors estableixen només les bases i ofereixen a l'usuari un nombre incontable de possibilitats, que generen històries úniques en cada combinació possible. És el cas, per exemple, de *The Sims* (Electronic Arts, 2000).

#### Objecte 10: *The Sims*



#### Temps: lineal i no lineal

El temps lineal o no lineal fa referència a l'ordre cronològic que segueix una història. En la narrativa més tradicional, els esdeveniments se succeeixen cronològicament, la història avança a mesura que avança el temps. El fet que la narrativa sigui lineal no implica una història pobra o poc sorprenent, donat que pot contenir girs de guió inesperats i mantenir l'interès de l'espectador (Corbal, 2017).

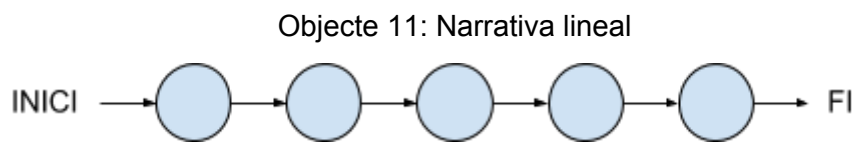
D'altra banda, la narrativa no lineal és aquella en què els fets no es presenten cronològicament. A la literatura i el cinema, els recursos del *flashback* (analepsi) o el *flashforward* (prolepsis) són molt habituals. En el cas de l'analepsi, es dona quan es fa un salt temporal enrere per explicar esdeveniments que van tenir lloc en un moment passat respecte la trama de l'acció principal. La prolepsis és el cas contrari; es tracta d'un recurs en què s'expliquen esdeveniments que encara no han passat, que se situen en un moment futur, per seguidament tornar al temps de l'acció principal considerat el present.



En el cas dels videojocs, però, la narrativa no lineal encara és més important, donat que hi ha jocs que canvien segons les accions del jugador fins a arribar a finals diferents o fins i tot que no hi hagi final, perquè el joc no presenta cap guió fixe i es construeix exclusivament a partir de les accions del jugador. Un cop més és exemple d'aquest cas *The Sims* (Electronic Arts, 2000), joc en què la història d'un personatge pot allargar-se indefinidament.

### 1.2.2. Tipologia de narratives

#### Narrativa lineal



Font: Corbal, 2017

Quan aquest tipus de narrativa es transporta als videojocs, el resultat és la presència d'una trama principal que sempre s'explica de manera idèntica i les decisions que pren el jugador no produeixen canvis substancials en l'argument. És per tant obligatori que el jugador superi cada nivell per seguir avançant en la història (Corbal, 2017:33).

#### Narrativa interactiva

- Ramificada

És aquella narrativa que obliga a l'usuari a prendre decisions, i segons aquestes ofereix un fil argumental o un altre, que genera una història única i diferenciada de les altres opcions.

És una narrativa molt complicada perquè cal pensar i escriure tots els fils argumentals possibles, i el jugador només n'acaba explorant un cada vegada que decideix jugar; per tant gran part del material del videojoc queda inexplorat per l'usuari.



```

graph LR
    INICI --> N1(( ))
    N1 --> N2a(( ))
    N1 --> N2b(( ))
    N2a --> N3a(( ))
    N2a --> N3b(( ))
    N2b --> N3c(( ))
    N3a --> N4a(( ))
    N3a --> N4b(( ))
    N3b --> N4c(( ))
    N3c --> N4d(( ))
    N4a --> FI1[FI 1]
    N4b --> FI2[FI 2]
    N4c --> FI3[FI 3]
    N4d --> FI4[FI 4]
    N4d --> FI5[FI 5]
    N4d --> FI6[FI 6]
  
```

- Paralela

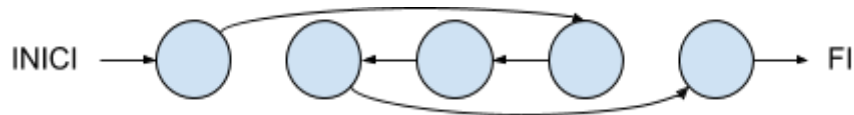
Només existeixen dos possibles fils argumentals que es combinen i s'intercalen entre ells. La història, per tant, no canvia substancialment segons les decisions de l'usuari però li permeten tenir la sensació d'estar més implicat en la construcció de la narrativa que en el cas de la narrativa lineal.

L'esquema d'aquest tipus de narrativa varia cada vegada que algú juga. És la narrativa habitual en els jocs d'*RPG*, en què les missions es poden dur a terme en qualsevol ordre i algunes fins i tot són opcionals. Tot i això cal mantenir certa lògica; si en una missió cal matar un personatge, la resta de missions relacionades amb aquest deixaran d'estar disponibles. Normalment hi ha missions que requereixen que el personatge hagi assolit un cert nivell, amb tal d'ajudar a mantenir la coherència de la història principal.



- Sense relació d'ordre

Objecte 14: Narrativa sense relació d'ordre



Font: Corbal, 2017

Aquest tipus de narrativa obliga al jugador a recórrer tots els punts de la història però permet que ho faci en l'ordre que vulgui. L'esdeveniment final no s'executarà fins que no s'hagi passat per totes i cada una de les etapes de la trama. L'usuari pot decidir l'ordre sense cap restricció, per tant cal que els diferents esdeveniments de la història siguin independents entre si i es puguin entendre en qualsevol ordre.

- Implícita

La narrativa implícita, igual que l'enfilada, no segueix un esquema concret i cada vegada que algú juga construeix el seu propi esquema. A diferència de l'enfilada, però, en aquest cas l'usuari té encara més llibertat a l'hora de prendre decisions, donat que la història es construeix exclusivament a partir de les decisions que pren. No hi ha una trama escrita prèviament i, per tant, mai s'arriba a un final (Corbal, 2017).



### 1.3. Literatura i videojocs: remediació

Abans d'entrar en profunditat en l'obra central d'aquest treball, *Orgull i prejudici*, cal entendre què vol dir adaptar una obra ja existent, de quines maneres es pot fer i quins exemples precedents hi ha de videojocs basats en novel·les.

#### 1.3.1. Tipus d'adaptacions

Antonio J. Gil delimita dos possibles eixos en la reescriptura d'obres existents: l'eix intramedial i l'eix intermedial. Les adaptacions en l'**eix intramedial** són aquelles en què l'obra original i la nova es troben en l'interior d'un mateix mitjà. Per exemple, una pel·lícula *remake* manté el mitjà de l'obra original. En canvi, l'**eix intermedial** és aquell en què les noves produccions són pensades per un mitjà diferent que l'original (Gil González, 2012) i, per tant, es dona un cas de *remediació*. Les adaptacions de novel·les a videojoc formen part d'aquest últim eix.

Dins de l'eix intermedial Antonio Gil enumera tres possibilitats (Gil González, 2012):

- **Cross-media**: explicar la mateixa història en un mitjà diferent.
- **Transmedia**: expandir la història (precuela, secuela, etc) en un mitjà diferent però sense que la història original perdi el sentit complet.
- **Multimedia**: hibridar en/de/entre diferents mitjans, de manera que l'obra només és completa si s'accedeix a tots els mitjans en què es desenvolupa.

D'altra banda, Pedro Javier Pardo diferencia entre dos tipus d'adaptacions del contingut (Pardo, 2018):

- **Il·lustració** (imitació): l'univers diegètic original es manté igual.
- **Transformació** (reescriptura): l'univers diegètic pateix variacions.

Finalment, seguint aquests criteris dels diferents eixos intra i intermedial i d'imitació o reescriptura, i basant-se en la teoria narratològica desenvolupada per Gérard Genette l'any 1972, Antonio Gil proposa la següent tipologia d'adaptacions:



## Objecte 15: Tipologia de les adaptacions

<b>Il·lustració</b>  Dependència argumental i diegètica entre l'obra original i l'obra adaptada.	<b>Il·lustració literal</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• L'obra adaptada és fidel en tots els aspectes bàsics de la narrativa, no hi ha canvis argumentals importants.</li><li>• Exemple: <i>The Bourne Identity</i> (Liman, 2002).</li></ul>
	<b>Recreació literal</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• L'obra adaptada presuposa l'argument original però afegeix o elimina o canvia part de la trama.</li><li>• Exemple: <i>The Shining</i> (Kubrick, 1980), el final és diferent al de la novel·la original.</li></ul>
	<b>Continuació original</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Preqüeles o seqüeles, és a dir, la serialització d'un argument original, normalment pels mateix autor.</li><li>• Exemple: <i>The Two Towers</i> (Jackson, 2002) és la continuació original de <i>The Fellowship of the Ring</i> (Jackson, 2001).</li></ul>
<b>Reescriptura</b>  L'obra adaptada manté certa relació amb l'original, però pretén modificar-ne algun element essencial.	<b>Reescriptura argumental</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• L'obra adaptada és fidel a l'univers original però l'argument no.</li></ul>
	<b>Reescriptura espai-temporal</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• L'obra adaptada modifica l'estructura espai-temporal original.</li></ul>
	<b>Reescriptura interpretativa</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Els canvis en l'argument original són fruit d'una reinterpretació ideològica.</li></ul>
	<b>Reescriptura estilística</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• L'obra adaptada proposa una nova naturalesa estilística en el sentit més ample (compositiva, visual, formal, semiòtica...)</li></ul>
<b>Transficcio</b>  L'obra adaptada manté només la mínima relació amb l'obra original.	<b>Recreació transficcional</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• La història és substancialment nova però recorda a l'original per algun nom o element a manera d'homenatge.</li></ul>
	<b>Expansió transficcional</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Spin-off</i> que explora elements (personatges o trames) que no interfereixen de cap manera amb l'argument original.</li></ul>
	<b>Continuació transficcional</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• A diferència de la continuació original, els autors no són els mateixos que els de l'obra original.</li></ul>

Font: Elaboració pròpia a partir de Gil González, 2012)

## 1.3.2. Literatura i videojocs: exemples precedents

Moltes vegades els videojocs basats en novel·les són adaptacions cross-media, és a dir, mantenen l'argument i es limiten a canviar el mitjà, com per exemple la sèrie de videojocs de Harry Potter, comercialitzats a partir de l'any 2001 per Electronic Arts. Aquests jocs, igual que les pel·lícules homònimes, expliquen la mateixa història que els famosos llibres de J. K. Rowling. Es tracta per tant, d'il·lustracions literals.

La majoria de vegades, però, els videojocs opten per les adaptacions transmedia, limitant-se a expandir l'univers original amb històries independents i sent, per tant, expansions transfaccionals. La mateixa saga de Harry Potter presenta adaptacions transmediàtiques, per exemple el recent joc per *smartphone* anomenat *Hogwarts Mystery* (Jam City, 2018) que explica una història situada en un moment temporal anterior al de les novel·les.



### Objecte 16: *Hogwarts Mystery*



Font: Harry  
Potter  
Hogwarts  
Mystery,  
2019

Altres exemples de cross-media entre novel·les i videojoc són:

- *The Hobbit* (Sierra Entertainment, 2003), basat en *El Hobbit*, de J. R. R. Tolkien.
- *Metro 2033* (Deep Silver, 2010), basat en la novel·la homònima de Dmitri Glukhovsky.

Altres casos d'adaptació transmediàtica de novel·les a videojocs són:

- *Enslaved: odyssey to the west* (Namco Bandai Games, 2010), basat en una obra clàssica xinesa anomenada *Viatge a l'Oest*.
- *Spec Ops: the line* (2K Games, 2012) inspirat en *Heart of Darkness* de Joseph Conrad.

Així doncs, es poden trobar força exemples d'adaptacions de novel·les a videojocs, però no és el cas de novel·les de temàtica romàntica o de l'època de Jane Austen. Quan s'adapta literatura clàssica, sol tractar-se de literatura fantàstica, d'aventures o mitològica, com es pot observar en els exemples proporcionats anteriorment.

El present document proposa una adaptació cross-media de recreació literal basada en la novel·la *Orgull i prejudici*. És a dir, canviar el mitjà de l'obra original, respectant l'argument principal però efectuant possibles canvis en elements no essencials.





## 1.4. La novel·la *Orgull i prejudici*

Jane Austen va escriure una primera versió d'*Orgull i prejudici* a finals del segle XVIII, però quan la va oferir a un editor perquè li publicués aquest la va rebutjar sense ni tan sols llegir-la (Austen en Barrios Vicente, 2012:3). No obstant això, actualment no només es tracta de la novel·la més famosa de l'escriptora britànica sinó d'una de les novel·les més conegudes de la literatura anglosaxona i ha estat adaptada tant a la gran com a la petita pantalla múltiples vegades.

Fins el moment actual, es poden comptar com a mínim vuit adaptacions cinematogràfiques i televisives d'aquesta novel·la. La primera, dirigida per Michael Barry (BBC, 1938) no ha sigut conservada, però la versió anomenada *Més fort que l'orgull*, de Robert Z. Leonard (MGM, 1940) va obtenir molt bones crítiques i va guanyar un Oscar malgrat tractar-se d'una producció molt més senzilla que la majoria de les pel·lícules de Hollywood. Més endavant, la BBC va produir una minisèrie de 6 episodis (Langton, 1995) que va ser igualment molt ben rebuda per la crítica. La versió més recent va ser dirigida per Joe Wright (Universal, 2005) i protagonitzada per Keira Knightley i Matthew MacFadyen.

### **Objecte 17: *Més fort que l'orgull***



Font: ABC, 2019

Aquestes, però, són adaptacions fidels al text original, que mantenen la trama i els personatges. *Orgull i prejudici* és una obra que també compta amb múltiples adaptacions lliures, com poden ser les novel·les de *Bridget Jones* i les adaptacions d'aquestes a la gran pantalla (Sharon Maguire, 2001, 2004 i 2016), la novel·la i també pel·lícula *Orgull i prejudici i zombies* (Burr Steers, 2016), o la minisèrie *Lost in Austen* (Dan Zeff, 2009).



### 1.4.1. Breu biografia de l'autora

Jane Austen va néixer el 16 de desembre de 1775 a Stevenson (Hampshire, Anglaterra). El seu pare era el reverend del comtat, i tant ell com la seva dona pertanyien a famílies acomodades. Jane va ser la setena dels vuit fills de la parella, i durant tota la seva vida va mantenir molt bona relació amb la seva germana Cassandra, amb qui va viure fins a la seva mort l'any 1817, donat que l'escriptora mai va contraure matrimoni. Les biografies sobre Jane Austen que van escriure els seus nebots parlen d'ella com una persona discreta amb una vida tranquil·la, amant de la lectura i de l'escriptura des de molt jove (Jiménez Carra, 2007).

**Objecte 18: Jane Austen**



Font: Biografías y vidas, 2019

L'obra d'Austen és un reflex de la seva vida sencilla i acomodada, de les seves creences i educació i de la societat de què formava part. Malgrat que va començar a escriure de molt jove i el 1796 ja tenia un primer borrador d'*Orgull i prejudici*, la seva primera obra publicada va ser *Sentit i sensibilitat* (1811) quasi 15 anys més tard. Aquesta publicació va anar seguida dos anys més tard per *Orgull i prejudici* (1813). La fama que les primeres novel·les li van atorgar van permetre que escrivís *Mansfield Park* (1814), *Emma* (1816) i *Persuasió* i *Northanger Abbey*, publicades pòstumament l'any 1818 (Ruiza et al., 2018).

Malgrat les incontables dificultats que l'autora es va trobar per aconseguir publicar les seves obres, i la poca facilitat que tenia per poder escriure-les (no tenia estudi, havia d'escriure al menjador de casa on era constantment interrompuda, i ho feia d'amagat dels criats per tal que no se sabés que es dedicava a l'escriptura), la seva primera novel·la, publicada anònimament, va tenir prou èxit com perquè fos editada una segona vegada, i es va convertir en una autora amb certa fama (Jiménez Carra, 2007).



### 1.4.2. Característiques de l'obra: *Orgull i prejudici*

Com apunta Sonia Herrera, *Orgull i prejudici* és un drama de reconeixement, que gira al voltant de la dificultat de les persones de conèixer-se realment entre elles, donat que els prejudicis poden portar a primeres impressions errònies (Herrera Sánchez, 2012). La història esdevé en el context de l'aristocràcia rural britànica, en concret de la família Bennet i els intents de la senyora Bennet de casar les seves joves cinc filles.

A continuació s'exposen els elements anteriorment mencionats a l'apartat *elements bàsics de la narrativa* aplicats a la novel·la *Orgull i prejudici*, amb la intenció de desgranar l'argument i aprofundir en les característiques de la narrativa d'aquesta novel·la.

#### **Narració: l'argument dividit en tres actes**

##### 1r acte: introducció

Un home jove, ric i solter acaba de comprar Netherfield, i la senyora Bennet suplica al seu marit que efectui la pertinent visita al nou veí amb tal que aquest pugui arribar a conèixer les cinc filles del matrimoni (Jane, Elizabeth, Mary, Catherine i Lydia) i casar-se amb una d'elles. És important que les filles es casin perquè el matrimoni Bennet no ha tingut cap fill varó, i a la mort del pare tota la fortuna de la família serà heredada per un cosí llunyà, deixant les noies desamparades. Finalment i havent-se fet de rogar, el senyor Bennet confessa que ja ha visitat el nou veí, Charles Bingley.

Poc després té lloc un ball públic a Meryton, on en Bingley apareix amb les seves dues germanes, el marit d'una d'elles i un amic, Fitzwilliam Darcy, de qui ràpidament corre la veu que és encara més ric que en Bingley. Durant el ball les joves Bennet són presentades al nou veí i aquest mostra preferència per la gran, Jane, amb qui balla repetidament. En un moment donat el jove intenta que en Darcy segueixi el seu exemple i tregui a ballar l'Elizabeth, però aquest respon que la noia només és "passable, però no prou bella com per temptar-lo" (Austen, 1985:21), comentari que la noia en qüestió escolta i explica a la seva amiga, Charlotte Lucas. El posat altiu de Darcy durant tot el ball fa que aviat la gent comenci a malparlar d'ell.

D'aquesta manera són presentats la gran majoria dels personatges de la història i s'estableixen les primeres impressions i relacions entre ells.



### 2n acte: nus

En el transcurs de les reunions posteriors, en Bingley continua mostrant una clara preferència per la Jane, i les dues germanes de'n Bingley també s'interessen per la senyoreta Bennet. L'Elizabeth se n'adona i ho comenta amb la seva amiga Charlotte, qui expressa preocupació respecte al caràcter de la Jane, que al ser de naturalesa serena i continguda pot impedir que el seu pretendent apreciï la reciprocitat dels seus sentiments. Durant aquestes mateixes reunions, però, l'Elizabeth ignora que està sent objecte d'admiració per part d'en Darcy, qui comença buscant-li defectes però acaba sorprenent-se a causa de l'enginy, la senzillesa i la naturalitat de les seves maneres. Durant una vetllada, el senyor Lucas proposa l'Elizabeth com a companya de ball d'en Darcy, però aquesta el rebutja deguda l'ofensa al ball anterior.

Uns dies més tard, la Jane rep una carta de la senyoreta Bingley, que la convida a sopar a Netherfield amb ella i la seva germana. La senyora Bennet obliga a la seva filla a anar-hi a cavall, amb l'esperança que plogui i la jove s'hagi de quedar a dormir a la casa d'en Bingley. El seu desig es compleix, però la Jane arriba xopada a Netherfield i emmalalteix de pneumònia. L'endemà, l'Elizabeth decideix caminar fins a Netherfield per cuidar la seva germana, fet que provoca burles per part de les germanes d'en Bingley però augmenta l'admiració que començava a sentir en Darcy per ella. Durant els dies que l'Elizabeth ha de quedar-se a Netherfield cuidant de la Jane, conversa molt amb els amfitrions i quasi sempre discuteix amb en Darcy, fet que alimenta l'interès d'aquest i la gelosia de la senyoreta Bingley, qui té una clara predilecció pel Darcy.

Poc després, la família Bennet rep la visita del senyor Collins, l'hereu del patrimoni Bennet, un clergue pompós que menciona constantment la seva patrona, Lady Catherine de Bourgh. Arriba amb la intenció de casar-se amb alguna de les seves joves cosines, i amb gran plaer la senyora Bennet proposa l'Elizabeth, donat que espera que la Jane anunciï aviat un compromís amb en Bingley. Però en un passeig per Meryton, les senyoretes Bennet coneixen un nou oficial, en George Wickham, i aquest desperta l'interès de l'Elizabeth, sobretot quan la jove s'adona de la tensió existent entre el senyor Darcy i en Wickham. El nouvingut desperta ràpidament la simpatia de tothom gràcies al seu carisma, i aviat dedica un tracte especial a l'Elizabeth, generant una complicitat evident entre els dos. En Wickham explica a la jove que és fill d'un servent de la família Darcy, i que va créixer sota la protecció del pare d'en Darcy, qui li va prometre certa herència. Un cop mort el pare, però, en Darcy



es va negar a atorgar-li els béns que li corresponien, obligant-lo a unir-se a l'exèrcit per guanyar-se la vida. Aquesta història augmenta la mala opinió que té l'Elizabeth d'en Darcy.

En Bingley organitza un ball a Netherfield, i el senyor Collins aprofita per demanar els dos primers balls a la seva cosina Elizabeth, qui es veu obligada a acceptar de mala gana. En el ball, però, té l'esperança de trobar-se amb Wickham. Per desgràcia, un cop allà descobreix que l'oficial ha decidit no presentar-se, segurament a causa de la seva relació amb Darcy. Desilusionada per aquest fet, l'Elizabeth no s'espera que en Darcy aparegui i li demani el següent ball, i donada la sorpresa no troba cap excusa per negar-s'hi, de manera que accepta. Ballen junts i conversen, i en el transcurs de la conversa l'Elizabeth reafirma la seva mala opinió del cavaller, i ell, que desconeix la mala opinió de la jove, cada vegada l'admira més, però durant el ball tant la senyora Bennet com les tres germanes petites de l'Elizabeth es posen en evidència i en Darcy no pot tolerar el seu comportament. En un moment donat, el senyor Lucas insinua a en Darcy la possible proximitat d'una boda entre el seu amic Bingley i la senyoreta Bennet, notícia que en Darcy rep amb extrema sorpresa.

El senyor Collins porta a terme finalment la seva proposta de matrimoni a l'Elizabeth, qui el rebutja immediatament malgrat la persistència del clergue i la convicció d'aquest que totes les dames han d'oferir una certa resistència abans d'acceptar un home. Ni les súpliques de la seva mare convencen a l'Elizabeth d'acceptar el seu cosí. Poc després, en Collins trasllada la seva proposta a la Charlotte Lucas, qui l'accepta perquè considera que, tenint 27 anys i un dot molt petit, no pot aspirar a res millor.

De sobte, en Bingley decideix abandonar Netherfield, notícia que rep la Jane a través d'una cara de la senyoreta Bingley. La carta deixa clar que no tenen cap intenció de tornar a Netherfield en cap futur proper i insinua una possible unió entre en Bingley i la Georgiana Darcy, germana petita d'en Darcy. Davant de la tristesa que això provoca a la Jane, la senyora Gardiner, tieta de les joves Bennet, decideix emportar-se-la a Londres per distreure els seus pensaments. L'Elizabeth, per la seva part, decideix visitar la Charlotte, ja casada i instal·lada a Hunsford.

El matrimoni Collins viu als dominis de Lady Catherine de Bourgh, tieta d'en Darcy, i sovint són convidats a dinar a Rosings Park, la casa de Lady Catherine. Dóna la casualitat que en Darcy visita la seva tieta mentre l'Elizabeth està allà, i es veuen per tant obligats a veure's freqüentment. El Coronel Fitzwilliam, cosí d'en Darcy, conversa molt amb l'Elizabeth i



confirma les sospites d'aquesta respecte el paper que en Darcy va jugar a l'hora de convèncer el seu amic Bingley que havia d'abandonar la idea de casar-se amb la Jane Bennet i marxar de Netherfield.

Finalment, en Darcy es rendeix als sentiments que l'Elizabeth desperta en ell i, amb gran sorpresa per part de la jove, li demana matrimoni "malgrat el seu origen inferior i la degradació que suposaria per ell unir-se als familiars d'ella". L'Elizabeth el rebutja sentint-se insultada, i aprofita per deixar clar tot el que pensa d'ell, explicant que censura el seu comportament respecte en George Wickham i la seva germana Jane. "L'oferiment de la vostra mà, fos quina fos la manera en què l'haguéssiu feta, mai no m'hauria fet caure en la temptació d'acceptar-la", afirma l'Elizabeth (Austen, 1985:219). Després d'aquestes dures paraules, en Darcy es disculpa i s'acomiada. El dia següent, però, intercepta la jove durant un passeig i li entrega una carta, assegurant-li que no hi trobarà cap repetició de les declaracions del dia anterior.

A la carta, en Darcy intenta donar explicacions d'allò que l'Elizabeth el va acusar el dia anterior; afirma que va separar en Bingley de la Jane perquè creia que la noia no tenia sentiments profunds cap al seu amic i que només l'encoratjava buscant la fortuna del jove. D'altra banda, explica també que ell no va privar en Wickham de l'herència que el seu pare havia disposat per ell, sinó que l'oficial l'havia gastat tota a causa de la seva afició al joc i els deutes. A més, posteriorment en Wickham havia enamorat i volia fugar-se amb la Georgiana, germana d'en Darcy, només per aconseguir la fortuna d'aquesta. Per sort, en Darcy se'n va assabentar a temps i va poder aturar-ho. Davant d'aquestes revelacions, l'Elizabeth reconeix que l'orgull l'havia portat a jutjar en Darcy massa durament i sense conèixer realment tota la història, i això la porta a reflexionar sobre el comportament del cavaller, adonant-se que allò que havia prejutjat com a defectes d'altivesa i orgull eren senyals d'un caràcter generós i noble. Així, la mala opinió que tenia d'ell queda posada en dubte, i tot i que no canvia radicalment de cop, comença a evolucionar.

La Jane i l'Elizabeth tornen a casa i es troben les dues germanes petites, la Kitty i la Lydia, desesperades perquè el regiment marxa de Meryton a Brighton. No obstant, la Lydia s'alegra molt en rebre una invitació de la senyora Forster, una amiga seva muller del coronel del regiment, a acompanyar-los a Brighton. D'altra banda, l'Elizabeth es retroba amb en Wickham i, coneixent ara la veritable història, s'acomiada d'ell deixant clar el poc desig que té de mantenir-hi contacte.



Els tiets de l'Elizabeth, els Gardiner, marxen de vacances per Derbyshire, el comtat de la infantesa de la senyora Gardiner. Residint a Lambton, la seva tieta comunica a l'Elizabeth que es troben molt a prop de Pemberley, finca propietat d'en Darcy que té molta fama per la seva bellesa. Sabent que la família no es troba a la casa, decideixen visitar-la. Queden impressionats pel terreny però sobretot per les lloances que la criada d'en Darcy dedica al seu senyor, que disten molt del caràcter orgullós i estirat de què havien sentit parlar els Gardiner. Però la veritable sorpresa arriba quan es troben cara a cara amb el senyor Darcy en persona, que ha tornat a casa abans de l'esperat. Aquest, després de reposar-se de la sorpresa de trobar-se l'Elizabeth allà, li dedica l'atenció més amable i generosa tant a ella com als seus tiets, insistint especialment en el desig que l'Elizabeth conegui la seva germana Georgiana. Aquesta resulta molt agradable per l'Elizabeth i aviat estableixen una relació d'allò més amigable. També es troben a Pemberley en Charles Bingley i les seves germanes, i la gelosia de la senyoreta Bingley cap a l'Elizabeth es fa palesa un cop més.

Justament quan la relació entre el Darcy i l'Elizabeth sembla estar millorant, aquesta última rep una carta de la Jane amb molt males notícies: la Lydia s'ha fugat amb en Wickham. La perspectiva d'una relació sense matrimoni arruïnaria no només el futur de la Lydia, sinó el de tota la seva família. Desapareixeria qualsevol possibilitat de les seves germanes de poder aspirar a un matrimoni beneficiós. Traspalsada, comunica les notícies als seus tiets i a en Darcy, qui se sent culpable per no haver desenmascarat la veritable naturalesa d'en Wickham públicament. Els senyors Gardiner i l'Elizabeth tornen immediatament a casa. La senyora Bennet està postrada al llit a causa del disgust; el senyor Bennet es troba a Londres, intentant descobrir on s'amaga la parella fugada, i el senyor Gardiner aviat marxa per trobar-se amb ell. Davant la manca d'èxit, el senyor Gardiner convenç el senyor Bennet que torni a casa amb la seva família i deixi que ell s'ocupi de tot.

Aviat, però, arriben bones notícies: el senyor Gardiner troba la parella i, tot i que no estan casats ni tenien intenció, en Wickham accepta dur a terme l'enllaç sota la promesa de cent lliures l'any, una suma considerablement petita. El senyor Bennet accepta sense dubtar-ho, però queda preocupat pensant que el senyor Gardiner, encara que no ho hagi confessat, deu haver hagut de pagar els deutes de l'oficial, que segurament ascendien a una suma considerable. Si no, no acceptaria casar-se amb la Lydia per tan pocs diners. No obstant, la parella recent casada no triga a visitar la família, i a la Lydia se li escapa que que en Darcy estava present el dia del casament i que, a més, va jugar-hi un paper important. L'Elizabeth, presa de la curiositat, escriu a la seva tia perquè li expliqui què va passar realment. La





senyora Gardiner li contesta que la persona que va trobar en Wickham i va pagar els seus deutes va ser, efectivament, en Darcy, i que el casament es va dur a terme únicament gràcies als seus esforços. Això provoca que els sentiments ja canviants de l'Elizabeth acabin de donar un tomb i la jove comenci a penedir-se d'haver rebutjat en Darcy, però es convenç que, amb les dures paraules que li va dedicar l'últim cop, no hi ha cap possibilitat que el cavaller repeteixi la proposició.

### 3r acte: desenllaç

Poc després, i per sorpresa de tothom, en Bingley torna a instal·lar-se a Netherfield. La senyora Bennet aviat procura que ell i la Jane es trobin, i després d'unes poques reunions aconsegueix el seu objectiu: en Bingley demana la mà de la Jane. L'Elizabeth, tot i alegrar-se per la seva germana, està constantment torbada per la presència d'en Darcy, qui es mostra distant amb ella i amb prou feines creuen unes poques frases. Un dia, però, quan en Darcy està a Londres, Lady Catherine de Bourgh visita inesperadament la família Bennet i intenta pressionar l'Elizabeth perquè li prometi que no existeix ni existirà mai cap compromís entre ella i el seu nebot. Ella, orgullosa, es nega a prometre tal cosa. Quan Lady Catherine es queixa de l'obstinació d'Elizabeth a en Darcy, aquest entén que els sentiments d'ella han canviat i renova esperances, que el porten a tornar a declarar els seus sentiments, que aquesta vegada són acceptats.

Només resta cercar l'aprovació de tots els familiars, i malgrat la incredulitat que tots mostren en rebre la notícia (creient tots que en Darcy despertava en Elizabeth més aversió que no pas afecte), ningú té cap motiu per oposar-se a la felicitat de la jove parella. La senyora Bennet es mostra especialment disposada a acceptar un gendre tan ric i noble.

### **Narrador**

A l'apartat anterior s'explica l'argument tal i com és la història que es desenvolupa en la novel·la, però cal dir que un dels mèrits de l'obra és el to que imprimeix Jane Austen al relat: un to d'una intel·ligència irònica en molts moments, sempre des d'una distància que li permet criticar subtilment els prejudicis de tots els seus personatges sense deixar d'estimar-los. L'autora aconsegueix aquest efecte, entre altres coses, perquè la novel·la està narrada en tercera persona, a través d'un narrador omniscient (León-Real Méndez i Towns Castro, 2017). És a dir, el narrador té coneixement absolut de tots els fets, sap què pensen els personatges i ho transmet al lector, sempre des d'aquesta visió distant i irònica.





“El tema de la ironia dóna una significació diferent al gènere amb què Austen treballa: la novel·la romàntica. En una obra en què la veracitat del punt de vista individual i social està sempre en qüestió, el to irònic ajuda a col·locar un individu (el narrador) per sobre de la resta del grup social (els personatges).” (León-Real Méndez i Towns Castro, 2017:271)

La focalització del text, però, varia d'externa a interna. És a dir, el punt de vista des del qual s'exposen els fets canvia: a l'inici és extern perquè el lector pugui conèixer els personatges i les seves opinions independentment d'allò que Elizabeth viu, però més endavant el narrador guia al lector centrant-se en el personatge d'Elizabeth, adoptant el seu punt de vista de manera que només explica allò que ella coneix o viu (León-Real Méndez i Towns Castro, 2017).

### **Temps**

L'època en què esdevé la història és contemporània al moment de la seva escriptura, és a dir inicis del segle XIX, i és un retrat fidel de la societat d'aquell període temporal. El temps narratiu és lineal, és a dir, no hi ha cap ús d'analepsis. L'única ruptura temporal és aquella utilitzada per agilitzar la història; s'ometen els períodes de temps en què no passa res.

### **Espai**

La història té lloc al sud d'Anglaterra, territori conegut per l'autora. Els comtats que es mencionen a la novel·la són reals, però els terrenys i els pobles són en gran mesura inventats per l'autora. Els comtats mencionats són els següents:

#### Hertfordshire

- Longbourn: casa de la família Bennet.
- Netherfield Park: casa que compra en Bingley a l'inici de la novel·la.
- Lucas Lodge: casa de la família Lucas.
- El poble de Meryton: on els personatges passegen sovint i hi coneixen els oficials del regiment.

#### Derbyshire

- Pemberley: la casa de la família Darcy.

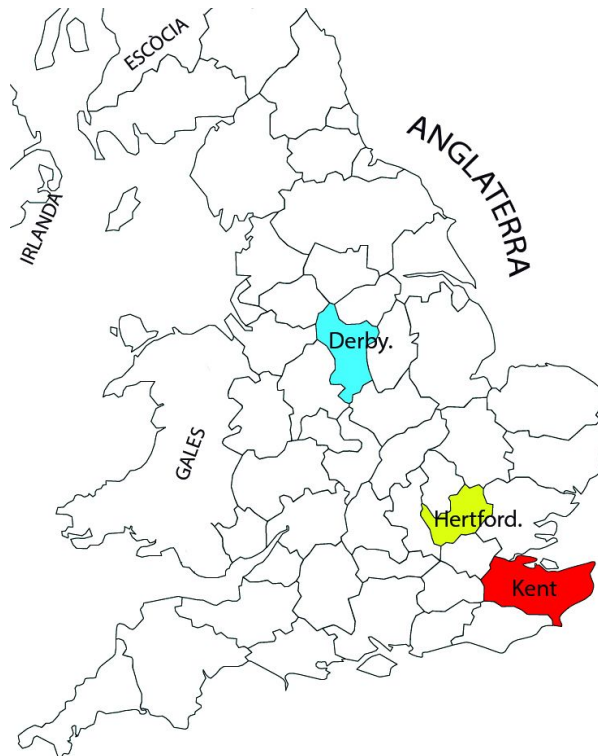


- El poble de Lambton: on havia viscut Mrs. Gardiner i on s'allotgen amb l'Elizabeth quan visiten la regió.

### Kent

- Rosings: la casa de Lady Catherine de Bourgh.
- Hunsford: la localitat on en Mr. Collins és rector.

### **Objecte 19: Mapa d'Anglaterra amb els comtats d'Orgull i prejudici**



Font: elaboració pròpia.

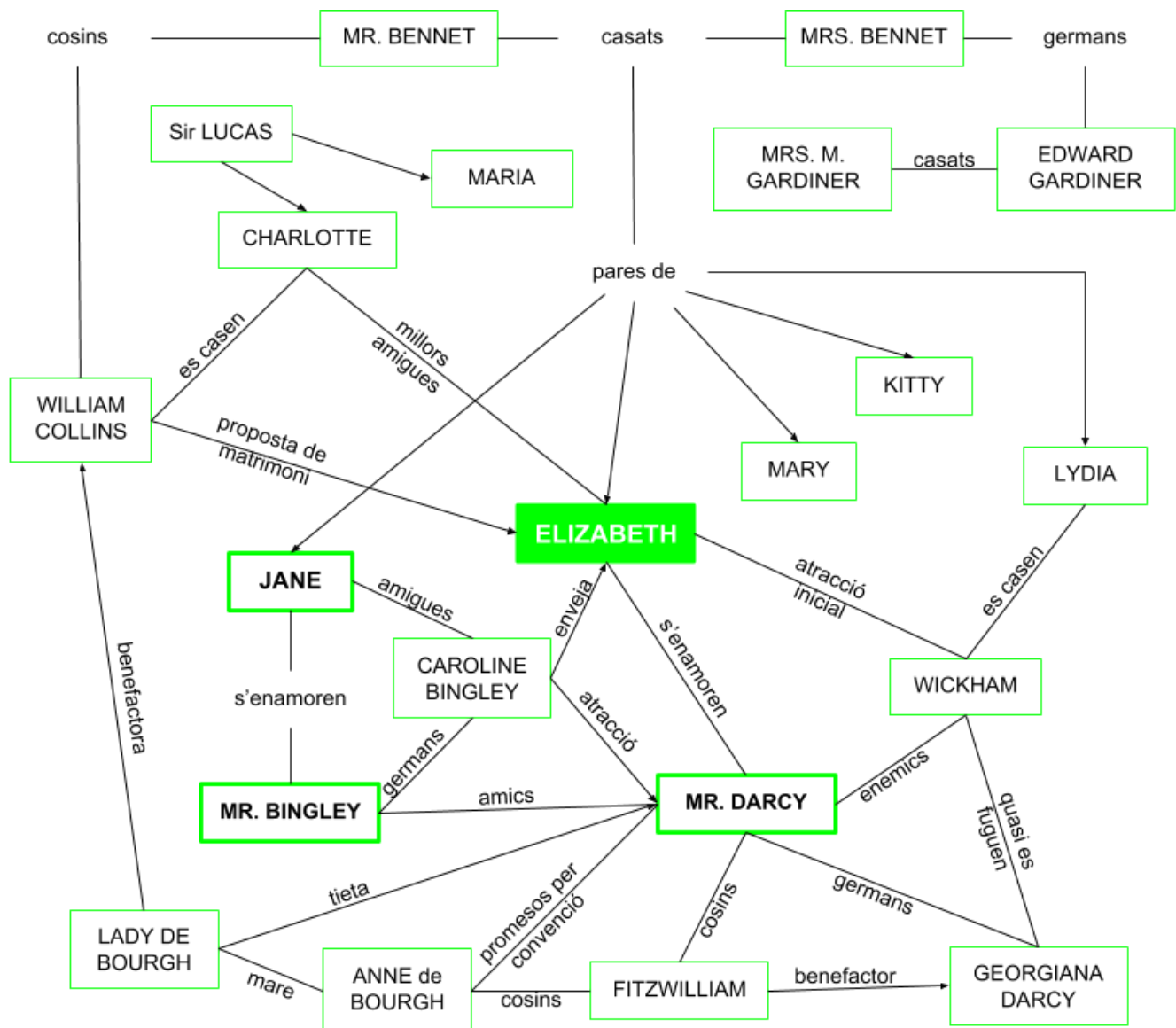
### **Personatges**

L'Elizabeth és la protagonista, acompanyada per la seva germana Jane, en Darcy i en Bingley com els personatges principals, i la resta són considerats secundaris. Els actants definits per Propp, però, no són aplicables a aquesta història, perquè la protagonista no té un objectiu clar, no és una heroïna que busca activament complir un objectiu. L'important és, en realitat, les relacions entre els personatges i com evolucionen.

El següent esquema intenta representar aquestes relacions:



## Objecte 20: Esquema de relacions entre els personatges



Font: elaboració pròpia a partir de Wikimedia Commons, 2013.

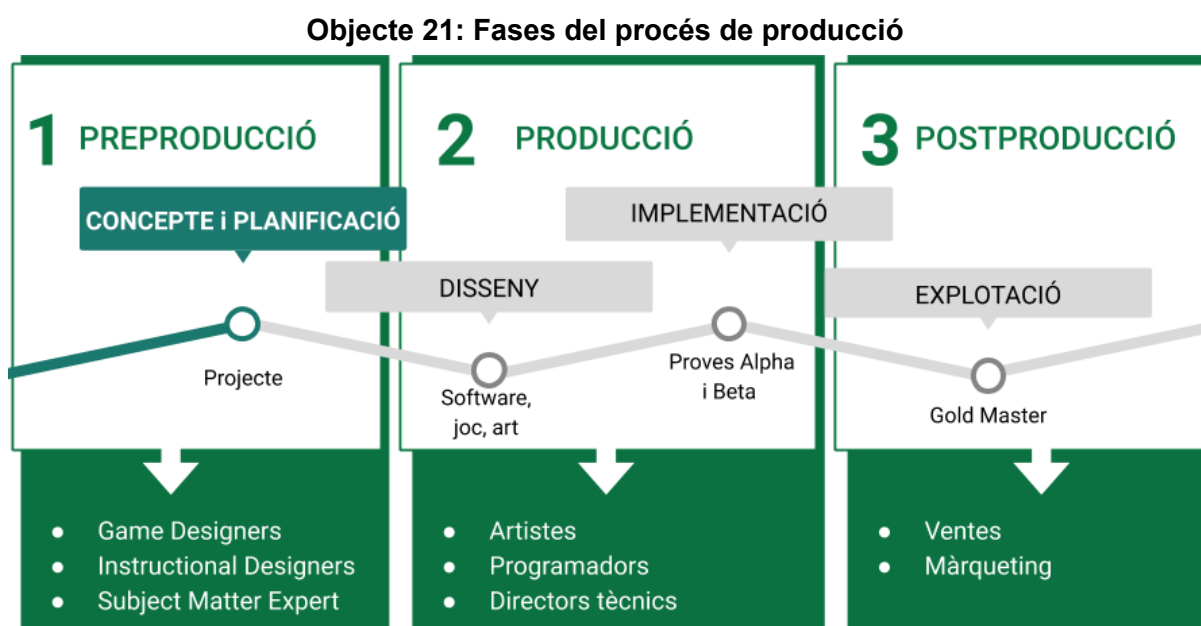


## 2. Projecte: el videojoc

### 2.1. Introducció: la producció

És important apuntar quina part de la producció es pretén cobrir amb aquest treball. El procés de producció d'un videojoc és complex i intervenen moltíssims factors: l'equip humà per a dur-ho a terme ha de ser necessàriament extens i multidisciplinar i cal tenir recursos tant tècnics com econòmics. Hi ha diferents processos de desenvolupament d'un videojoc, però la majoria comparteixen les tres fases diferenciades que s'expliquen a continuació.

#### 2.1.1. Fases del procés de producció



Font: elaboració pròpia a partir de OZI TechnologyGroup, 2018

#### Preproducció

A la primera part de la preproducció cal definir **la idea i els conceptes** més importants que donaran forma al videojoc. El públic objectiu, les principals característiques (gènere, personatges, mode de joc, etc). Durant aquesta fase es desenvolupa el **Game Design Document (GDD)** i és la pauta fonamental a partir de la qual es construeix el videojoc (Acerenza et al., 2009; Manrubia, 2014). És per tant l'equivalent a una *bíblia*, el document de referència, en el procés de desenvolupament d'una sèrie de televisió.



La segona part de la preproducció és dona un cop acabada l'elaboració del concepte, i consisteix en **la planificació** de les fases restants del projecte. És a dir, la confecció d'un cronograma i la definició de l'equip humà i tècnic necessari.

### Producció

És la part més llarga. A l'equip inicial que treballava durant la preproducció s'hi suma la resta de l'equip artístic i tècnic. Entren en joc diferents departaments que s'encarreguen paral·lelament de diferents aspectes del videojoc. Principalment cal diferenciar **el disseny artístic del disseny tècnic**. El primer s'encarrega de la part "visual" mentre que el segon marca les interaccions i formes de comunicació entre el jugador i el joc.

Quan s'arriba a un primer producte acabat, es realitzen les **proves Alpha** per testejar el resultat. S'analitzen totes les característiques, es detecten els errors, es solucionen i es torna a testejar amb les **proves Beta**, que poden ser privades o obertes a l'audiència. Quan aquestes acaben, s'obté el **Gold Master o producte final** (Morales Urrutia et al., 2010).

### Postproducció

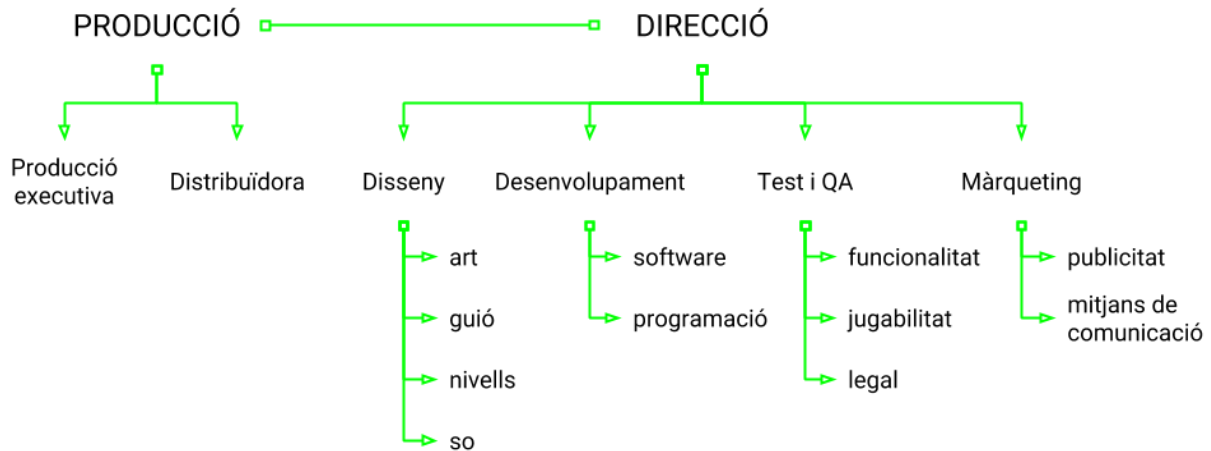
Finalment, un cop el producte ha estat llançat al mercat hi és quan més força es dona a l'explotació i al **màrqueting**. A més, l'empresa realitza un anàlisi del resultat per futurs projectes.

#### 2.1.2. Equip humà i pressupost

Com s'ha comentat anteriorment, l'equip necessari per desenvolupar un videojoc és molt extens. Cada una de les fases de la producció és controlada per un equip especialitzat, i el resultat és l'ensamblatge de la feina de tots aquests equips. En un videojoc molt bàsic, desenvolupat per amateurs i finançat a través d'una campanya de *crowdfunding*, com a mínim s'hi veuran implicades cinc persones absolutament fonamentals: un director, un dissenyador, un programador, un músic i un artista (Schreier, 2017). Però un equip mitjà d'una empresa petita ja comptaria amb unes 40 persones, repartides segons el següent esquema o un de similar:



## Objecte 22: Estructura d'un equip de producció de videojocs



Font: Manrubia, 2014.

Finalment, a les més grans produccions de videojocs es compta amb un equip de més de 400 persones. Tot això genera grans despeses, i malgrat que els productors de videojocs acostumen a no fer públiques les xifres exactes, en una conferència l'any 2009 es va publicar que només el desenvolupament del joc *Gears of War II* va costar més de 12 milions de dòlars. I això només l'estricta producció del videojoc, sense contemplar les estratègies de màrqueting ni de distribució (Anthropy, 2012).

Comptant que un Treball de Final de Grau no pot aspirar a cobrir totes les fases de la producció d'un videojoc, el present document pretén desenvolupar, en la mesura del possible, la fase de definició del concepte del joc inclosa dins de la preproducció. Per tant, caldrà establir les principals característiques que hauria de tenir el videojoc i redactar un borrador de GDD que pogués ser utilitzat com a punt de partida per al desenvolupament de la *bíblia* del videojoc *Orgull i prejudici*.

El GDD d'aquest videojoc desenvolupa la mecànica i els controls per un possible videojoc pensat per la consola *playstation 4*. Tot i així, com la majoria dels jocs, la mecànica és adaptable a altres consoles i ordinadors.



## 2.2. Document de disseny (GDD)

### 2.2.1. Concepte

GENERAL	
Nom	Orgull i prejudici
Gènere	Aventura gràfica Romàntic
Mode de joc	Individual Acció en tercera persona
Tipus d'adaptació	De novel·la a videojoc Cross-media Recreació literal
SINOPSIS	
<p><i>Orgull i prejudici</i> és una aventura gràfica que segueix el dia a dia d'Elizabeth Bennet, segona filla d'un matrimoni britànic de principis del segle XIX. El jugador ha d'aconseguir completar la història com la va escriure Jane Austen; assolint nivells d'habilitat i consolidant les relacions pertinents entre personatges en els moments indicats; si no, pot ser que no tot acabi com toca...</p>	
CARACTERÍSTIQUES PRINCIPALS	
<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Univers Jane Austen:</b> ambientació d'època i caracterització dels personatges fidels a l'obra original.</li><li>• <b>Desenvolupament del personatge:</b> les accions del jugador condicionen com evoluciona el personatge, tant visualment com quant a les habilitats.</li><li>• <b>Relacions i prestigi:</b> té molta importància com es relaciona amb la resta de personatges no jugables i l'opinió que genera en ells.</li><li>• <b>Història:</b> si es segueixen els esdeveniments com són al llibre es pot jugar la història original, però el jugador també pot canviar la història.</li><li>• <b>Target:</b> és un videojoc que, sense excloure'ls, no va dirigit als jugadors habituals, si no més aviat als no-usuaris que no estan interessats en l'oferta existent.</li></ul>	



---

## JUGABILITAT

---

- **Mobilitat:** el jugador pot moure el personatge lliurement per l'espai des d'un punt de vista en tercera persona.
- **Habilitats:** per avançar en la història i superar pantalles, caldrà que el jugador desenvolupi habilitats del personatge (dansa, interacció social, pintura, costura...).
- **Millores:** quan assoleixi un nombre determinat de punts d'habilitat, el jugador podrà realitzar millores al personatge (per exemple, augmentar el prestigi).

---

## ESTIL VISUAL

---

L'estil visual dissenyat és una animació 3D cuidada, amb especial èmfasi en la paleta de colors i la textura de les superfícies, buscant que recordi a l'època que representa. La paleta pastel amb molta presència d'ocres, marrons i verds. Les adaptacions cinematogràfiques són una bona referència:

### Objecte 23: Fotogrames d'*Orgull i prejudici*



Fonts: *Orgull i prejudici* (BBC, 1995) i *Orgull i prejudici* (Joe Wright, 2005).

L'estil visual del videojoc ha de coincidir amb els objectius d'aquest i amb el públic a qui es dirigeix. La intenció és produir un videojoc de qualitat, d'estil realista que permeti a l'usuari sentir-se immers en l'univers de Jane Austen.

---

## DISSENY DE SO

---

En tot producte audiovisual és important tenir en compte que el so complementa l'experiència de l'usuari. En el cas d'*Orgull i prejudici*, la banda sonora dissenyada ha de ser

---





---

tranquil·la, de tessitura més aviat greu i ritme no gaire ràpid, i amb molta presència del piano, que és un instrument present en la història, donat que els personatges sovint el toquen. Cal que la música reafirmi la idea que aquest no és un videojoc competitiu, sinó centrat en la experiència narrativa i, per tant, no cal que sigui frenètica.

D'altra banda, a les escenes de ball la música ha de ser fidel a l'època. A finals del segle XVIII, a les zones rurals d'Anglaterra es ballaven contradances, minuets o hornpipes, entre altres (Powers, 2019). A més, els efectes sonors han de ser els de l'època; pels pobles, s'han de sentir carruatges i cavalls, gallines, porcs, les passes dels personatges sobre els camins de terra...

Finalment, cada minijoc (entenent com a minijoc les pantalles en què es treballen les habilitats com piano, costura, pintura...) compta amb la seva pròpia música. Cal destacar, però, que l'usuari pot controlar els volums de la música i els efectes sonors i decidir si vol o no que se sentin.

---

### PROPÒSIT I PÚBLIC OBJECTIU

---

El principal objectiu d'aquest videojoc és oferir una nova possibilitat a jugadors potencials que habitualment considerin els jocs més populars fora del seu interès (per temàtica violenta principalment). Evidentment, però, és un joc que apel·la molt directament a un públic familiaritzat amb l'univers de Jane Austen i amb l'obra *Orgull i prejudici*. Per tant, un públic no massa jove (a partir d'uns 15 anys) i majoritàriament femení.

---

#### 2.2.2. Mecànica de joc

- **Aparent llibertat:** el jugador pot moure's lliurement per l'espai i decidir les missions secundàries que vol jugar. L'ordre de les missions principals és invariable, però segons les accions de l'usuari poden haver-hi canvis argumentals. Per tant, el jugador té la sensació d'estar construint la història amb certa llibertat.
- **Acció en tercera persona:** el personatge controlat pel jugador, és a dir, l'Elizabeth Bennet, apareix en pantalla, normalment d'esquenes (objecte 15), de manera que l'usuari el controla en la "distància" enlloc de viure la història en primera persona com



si el jugador fos el personatge. És la versió videolúdica d'un narrador extern, com el que hi ha a la novel·la original.

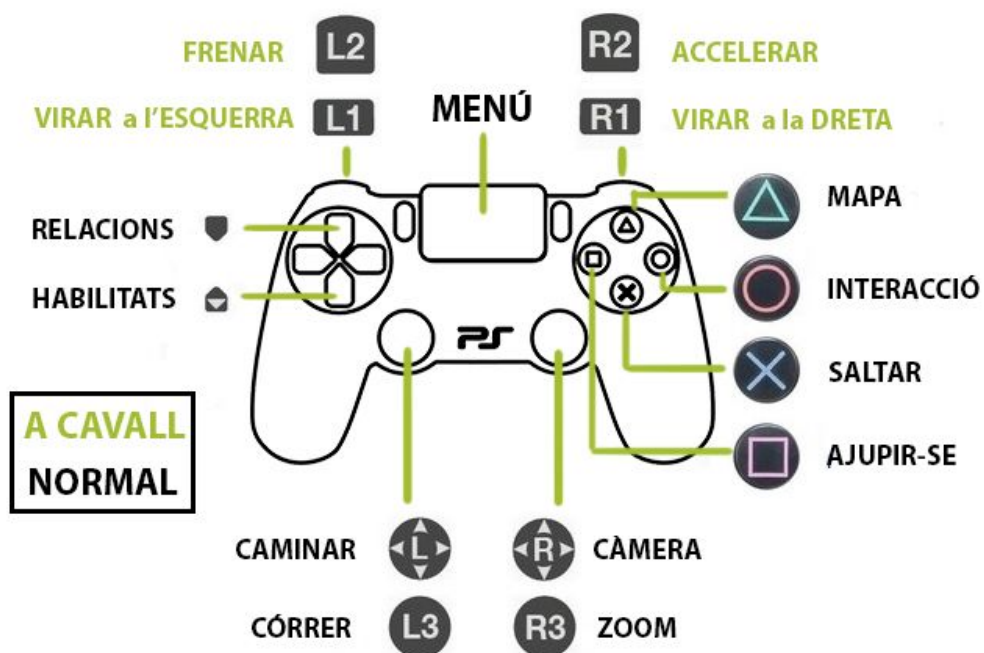
#### Objecte 24: Assassin's Creed: Rogue



Font: Softonic, 2014

- **Controls:** com s'ha especificat anteriorment, aquest document de joc presenta els controls per la consola *playstation 4*, però com tots els jocs, els controls són adaptables a altres consoles com per exemple *xbox* o ordinadors. Per aquest videojoc, els controls funcionarien de la següent manera:

#### Objecte 25: Controls PS4.



Font: Elaboració pròpia



- **Accions bàsiques del personatge:** les accions bàsiques que el jugador pot fer amb el personatge són les següents:

<b>Caminar</b>	Desplaçar el personatge per l'espai a velocitat moderada.
<b>Córrer</b>	Desplaçar el personatge a major velocitat.
<b>Saltar</b>	Saltar verticalment en l'espai. Es pot combinar amb caminar o córrer, per passar per sobre de obstacles com troncs del camí o similar.
<b>Ajupir-se</b>	Ajupir-se, també es pot combinar amb córrer o caminar per passar per espais baixos com sota les branques dels arbres.
<b>Interacció amb objectes</b>	Quan s'interactua amb un objecte s'activa el minijoc de l'habilitat vinculada amb el mateix. Per exemple, si s'interactua amb el piano, aquest activa el minijoc de l'habilitat de piano i el jugador l'ha de superar per guanyar punts i millorar l'habilitat.
<b>Interacció amb persones</b>	Quan s'interactua amb un personatge, s'activa la pantalla d'interacció social i el jugador ha de mantenir la interacció. Si aquesta és satisfactòria, el nivell de relació amb el personatge millora, i si no ho és, empitjora.

- **Càmera 3D:** la càmera segueix els moviments del personatge principal de manera externa, i és per tant una càmera objectiva. El jugador pot, però, controlar la càmera per veure tot el voltant del personatge (360°) tant vertical com horitzontalment i moure'l per l'espai amb llibertat.
- **Missions:** el joc diferencia entre les missions principals, que s'han de fer en ordre obligatòriament i constitueixen el fil argumental del joc, i les missions secundàries, que es poden fer en qualsevol moment. Hi ha, però, habilitats requerides per cada missió, tant principal com secundària, i si no es té el nivell necessari poden no ser possibles.
- **Progrés del personatge:** les decisions de l'usuari durant el desenvolupament de les missions alteren les habilitats, els recursos, les relacions i el prestigi que té el personatge principal, és a dir, l'Elizabeth. Segons aquestes característiques, pot variar com el curs de les missions.



- **Habilitats:** el personatge principal comença amb totes les habilitats a zero i a mesura que el jugador va practicant pot augmentar els nivells. El màxim per cada habilitat és 30. Hi ha missions que requereixen un nivell mínim d'alguna habilitat, i si no es té aquest nivell, la missió fracassa. Les habilitats són:

<b>Ball</b>	S'adquireix a partir de la segona missió. Es pot millorar acceptant missions secundàries que impliquin prendre partit en danses. El jugador ha de seguir els moviments marcats en pantalla amb els comandaments de la consola.
<b>Carisma</b>	S'adquireix amb la primera interacció social satisfactòria. Es pot millorar interactuant amb personatges no jugables. El jugador ha d'escollir temes de conversa, intentant que la conversa sigui satisfactòria pel personatge. El nivell de relació que es tingui amb el personatge no jugable en concret i el nivell de prestigi del personatge principal influeixen en les interaccions.
<b>Costura</b>	S'adquireix quan s'accepta alguna missió secundària relacionada amb la costura o interactuant amb la sala de costura a Longbourn, i de la mateixa manera es va millorant. És un minijoc en forma de puzzle. No té repercussió amb la història principal.
<b>Escriptura</b>	S'adquireix quan s'accepta alguna missió secundària relacionada amb l'escriptura o interactuant amb l'escriptori a Longbourn. Es pot millorar amb missions secundàries o practicant a l'escriptori.
<b>Jocs</b>	S'adquireix a la quarta missió o en alguna missió secundària. Es millora acceptant missions que impliquin participar en reunions socials on es juga a cartes. El joc funciona com una simulació de diferents jocs de cartes tradicionals.
<b>Hípica</b>	S'adquireix amb la missió 5B, si no abans, quan s'accepta alguna missió secundària relacionada amb la hípica o interactuant amb els cavalls de l'estable a Longbourn, i de la mateixa manera es va millorant. És un minijoc en forma de carrera d'obstacles. Serveix per desplaçar-se ràpidament.
<b>Piano</b>	S'adquireix amb la missió 8C o interactuant amb el piano a Longbourn o qualsevol altre casa. Es pot millorar amb missions secundàries o practicant al piano. És un minijoc puzzle de simulació musical.



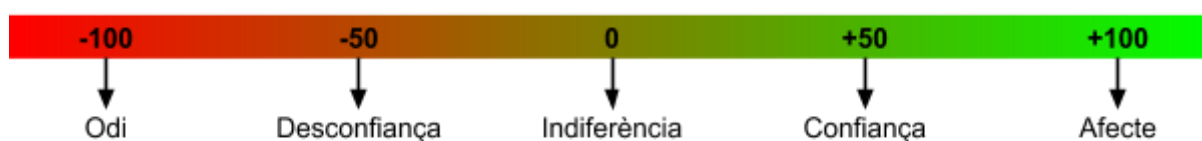
<b>Pintura</b>	S'adquireix quan s'accepta alguna missió secundària relacionada amb la pintura o interactuant amb el cavallet a Longbourn; sinó, a la missió 11B, i de la mateixa manera es va millorant. És un minijoc en forma de puzzle.
----------------	---

- **Recursos:** quan es duen a terme missions satisfactòriament el jugador obté diners que pot gastar per millorar o modificar el personatge. Per exemple, es poden comprar vestits, pentinats, decorar Longbourn, etc. Algunes missions principals demanaran al jugador que pagui una quantitat determinada. Si no té prou recursos, haurà de dur a terme missions secundàries per aconseguir-ne més.
- **Prestigi:** tots els personatges tenen un nivell de prestigi que determina el tipus de reputació (positiva o negativa) dins de la societat i especialment en referència a allò que l'Elizabeth sap d'ells. Un personatge amb prestigi positiu ho té més fàcil a l'hora de convèncer als demés o d'establir relacions d'amistat. Pot variar segons el desenvolupament de la història i les accions dels personatges; si l'Elizabeth descobreix, per exemple, que en Wickham va intentar fugar-se amb la germana d'en Darcy, la reputació d'en Wickham passarà de ser positiva a ser negativa i, per tant, els seus actes deixaran de ser creïbles per la resta de personatges.

El prestigi de la pròpia Elizabeth pot variar també i afecta a les relacions que estableix amb els altres personatges; és més fàcil millorar les relació si el prestigi que té l'Elizabeth és positiu. En canvi, si el prestigi que té és negatiu, la resta de personatges tendiran a desconfiar d'ella i li serà més difícil al jugador aconseguir els seus objectius.

- **Relacions:** el jugador pot establir diferents nivells de relació amb la resta de personatges no jugables. Aquesta determina la probabilitat d'èxit quan s'interactua amb un personatge determinat; a major nivell de relació més probabilitat d'èxit. Els nivells de relació són els següents:

#### Objecte 26: Nivells de relació entre els personatges



Font: Elaboració pròpia.



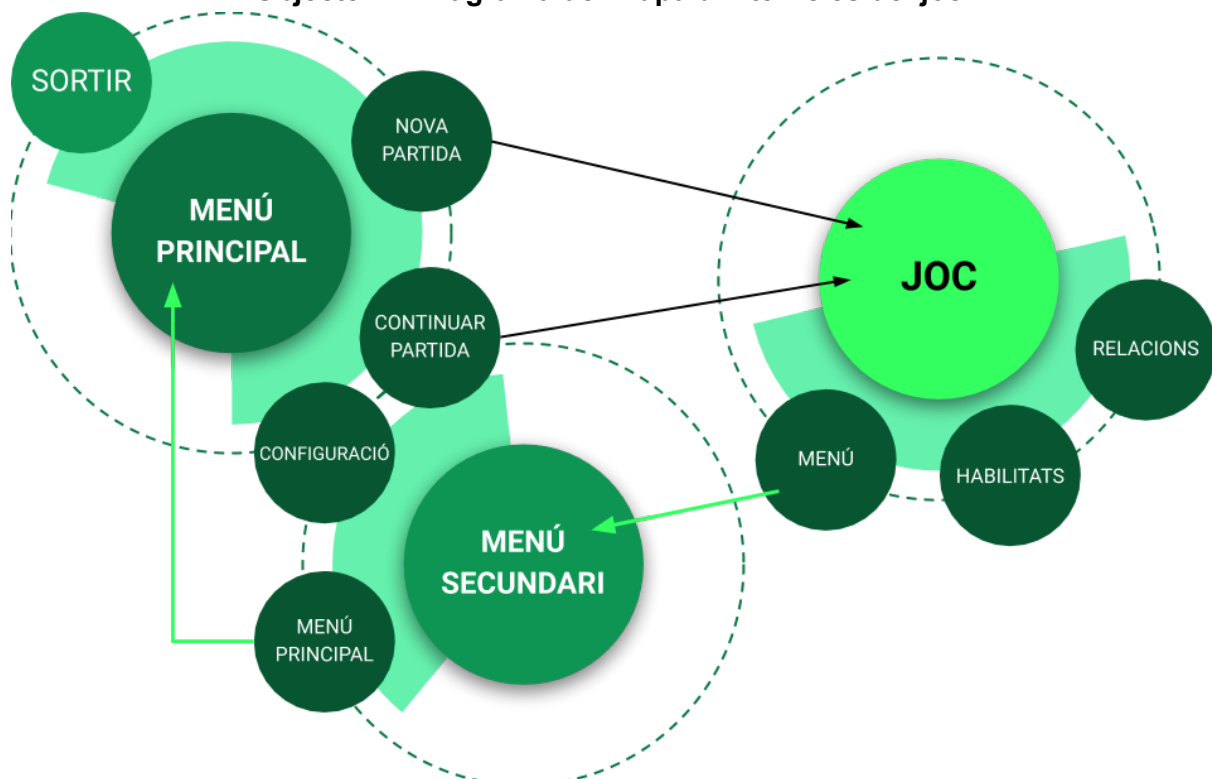
Per aconseguir un nivell més alt de relació amb algun personatge, cal que el jugador porti a terme activitats amb aquest. Ballar, jugar a cartes, passejar o simplement conversar són interaccions que milloren les relacions entre els personatges, sempre que el resultat sigui satisfactori. Si el jugador fracasa al ballar o al jugar, la relació empitjora.

### 2.2.3. Interfícies

En aquest apartat s'expliquen els diferents menús que configuren el joc i condueixen a l'usuari fins a l'experiència videolúdica. Com la majoria de videojocs, aquest compta amb el menú principal al qual s'accedeix al iniciar el joc i amb un menú secundari per pausar el joc durant la partida i modificar la configuració, al qual s'accedeix presionant la tecla central del mando *ps4*, tal i com es pot observar en l'objecte 23.

A més, el joc també compta amb dues possibles interfícies que permeten a l'usuari consultar i modificar les habilitats del personatge principal, és a dir, l'Elizabeth, i les relacions amb els altres personatges. A aquestes s'hi accedeix durant el joc mitjançant les tecles de fletxes amunt i avall. Per tant, el joc segueix el següent esquema de flux d'interfícies:

**Objecte 27: Diagrama del mapa d'interfícies del joc**



Font: Elaboració pròpia



- **Menú principal:** és la pantalla a la qual el jugador accedeix al iniciar el joc. Les opcions que pot escollir són les següents:
  - **Nova partida:** l'usuari inicia així el joc des del començament.
  - **Continuar partida:** el jugador pot començar el joc des d'on va guardar l'última partida.
  - **Configuració:** permet modificar alguns aspectes tècnics del joc:
    - So (volum de la música, dels diàlegs, efectes sonors, etc.)
    - Imatge (lluminositat, qualitat dels gràfics, etc.)
    - Controls (canviar la funcionalitat dels botons del comandament)
  - **Sortir:** per tancar el joc.
- **Joc:** durant la partida, el jugador pot accedir a les següents pantalles:
  - **Relacions:** cada vegada que el jugador interactua amb un personatge nou, desbloqueja la seva fitxa a la pantalla de relacions. Aquí, l'usuari pot consultar tots els personatges que ha anat coneixent i llegir un petit text amb informació sobre ells. També s'especifica el nivell de prestigi que té cada personatge i els punts de relació amb Elizabeth.
  - **Habilitats:** en aquest menú, el jugador pot consultar les habilitats d'Elizabeth i el nivell que té en cada una, així com els punts que necessita per arribar al següent nivell.
  - **Menú secundari**
- **Menú secundari:** és el menú al qual el jugador pot accedir per posar en pausa el joc durant una partida. Aquest inclou les següents opcions, compartides amb el menú principal:
  - Continuar partida
  - Configuració
  - Menú principal

#### 2.2.4. Progrés del joc

El desenvolupament de la història depèn de l'èxit del jugador a l'hora de finalitzar les missions i de les habilitats que adquireix. El primer acte, però, sempre és el mateix, i introdueix tots els personatges principals. Per anar marcant la història es fa servir el sistema de cinemàtiques, relats videolúdics no jugables, però aquestes seran el més curtes possibles i mai superaran els 5 minuts.



## 1a CINEMÀTICA: INTRODUCCIÓ

*És una veritat universalment coneguda que tot home jove, solter i en possessió d'una gran fortuna, ha de desitjar tenir muller.*

La primera cinemàtica mostra la Mrs. Bennet exigint al seu marit que vagi a visitar el Mr. Bingley, nou veí jove, ric i solter. Es presenten tots els membres de la família Bennet.

### Missió 1 A. Descobrir la casa

El jugador s'ha de moure per l'espai (aprenent els comandaments en el procés) i investigar què pot fer amb el personatge. Pot començar a interactuar amb diferents objectes que desbloquegen habilitats i missions secundàries, com són:

- El piano de la saleta
- Els coixins i materials de cosir
- L'escriptori
- El jardí
- L'armari: no desbloqueja cap habilitat però permet canviar de roba. Alguns vestits s'han de comprar amb recursos. A l'inici el jugador no en té.
- El tocador: tampoc és una habilitat, però permet canviar el pentinat i el maquillatge, igual que l'armari calen recursos per comprar pentinats.

Quan el personatge ha desbloquejat tots aquests elements, finalitza la part A de la missió i s'avança a la següent.

### Missió 1 B. Trobar la Charlotte

El jugador ha de dirigir l'Elizabeth fins a la porta principal, on es troba amb la Charlotte. Es fa la presentació del personatge, i el jugador aprèn a interactuar amb un altre personatge si no ho ha fet ja amb la família Bennet. La Charlotte explica que hi ha un ball a Meryton i la missió 1 B queda completada.

### Missió 1 C. Anar a Meryton

L'Elizabeth ha d'anar a Meryton. Durant el camí desbloqueja les zones que visita del mapa i pot interactuar amb l'entorn per aconseguir recursos o missions secundàries. Un cop arriba al ball es completa la missió 1 sencera, s'obté la recompensa i s'inicia la següent cinemàtica.





## **2a CINEMÀTICA: EL BALL A MERYTON**

La família Bennet a la sala de ball de Meryton, parlant amb la família Lucas, ballant, etc. De cop, entren a la sala Mr. Bingley, les seves dues germanes, Mr. Hurst i Mr. Darcy.

### **Missió 2 A. Conèixer els nous**

L'Elizabeth ha d'anar a presentar-se a Mr. Bingley i els seus acompanyants amb la seva família. Al relacionar-se amb els presents a la festa pot millorar l'habilitat de relacions socials amb els personatges. Un cop aconsegueix una interacció satisfactòria amb Mr. Bingley i acompanyants, la missió 2 A queda completada.

### **Missió 2 B. Ballar**

Un personatge masculí sense especificar demana un ball a Elizabeth, el jugador ha d'aconseguir superar el ball correctament. D'aquesta manera aconsegueix l'habilitat de ball. Un cop superat, la missió 2 s'acaba i dona pas a la 3a cinemàtica.

## **3a CINEMÀTICA: MR. DARCY**

Elizabeth està caminant entre la gent i sent com Mr. Bingley i Mr. Darcy parlen de la festa. El primer ha estat ballant amb Jane, i demana al segon que tregui a ballar l'Elizabeth. Aquest contesta que la noia només és "passable, però no prou bella com per temptar-lo".

Aquestes dues missions configuren el primer acte del joc, introduïnt tots els personatges i la majoria d'habilitats que el jugador pot desenvolupar. Queda establerta la relació inicial entre Mr. Darcy i Elizabeth, amb l'ofensa per part d'ell que fereix l'orgull d'ella. A partir d'aquí, la història pot variar segons algunes decisions o habilitats concretes que siguin escollides pel jugador, i pot acabar en diferents punts segons la voluntat de l'usuari.

### **Missió 3. Interaccions socials**

El jugador ha d'anar provant les diferents activitats socials i millorant les relacions d'Elizabeth amb els personatges. El jugador ha de participar en:

- una partida de cartes,
- un passeig a cavall,
- una reunió musical tocant el piano,
- i un ball.



En aquest últim, en Mr. Darcy li demana a l'Elizabeth si vol ballar. Si el jugador accepta, el prestigi d'Elizabeth disminueix, perquè a Meryton Mr. Darcy té mal prestigi. Si es nega, s'acaba la missió.

#### **4a CINEMÀTICA: UNA CARTA PER LA JANE**

L'Elizabeth es desperta a la seva habitació i va a esmorzar. Un servent porta el correu a la família i hi ha una carta per Jane de les germanes de Mr. Bingley convidant-la a Netherfield. La mare diu que ha d'anar a cavall, perquè farà mal temps i així s'hi haurà de quedar.

##### **Missió 4 A. Notícies de Jane**

El jugador ha d'anar a buscar el correu de la tarda, on hi ha una carta de Jane explicant que s'ha posat malalta a causa de la pluja i s'ha de quedar a Netherfield. Aleshores el jugador pot escollir si anar el dia següent a Netherfield per ajudar la Jane o quedar-se a Longbourn. Si es queda a Longbourn, el seu prestigi disminueix i passa directament a la missió 5.

##### **Missió 4 B. Cuidar la Jane**

El jugador ha de dirigir l'Elizabeth fins a Netherfield, un cop allà es troba amb en Mr. Darcy i la Miss. Bingley, que li indiquen el camí a l'habitació de la Jane. Allà ha de cuidar d'ella aconseguint medicines, baixant la temperatura, donant-li de menjar... Fins que la Jane està estable.

##### **Missió 4 C. Netherfield**

El jugador ha de baixar a sopar amb els habitants de Netherfield: Mr. Bingley, Miss Bingley, Mrs. Hurst, Mr. Hurst i Mr. Darcy. Ha d'interactuar amb tots ells per completar la missió, si les interaccions són satisfactòries, augmenta el prestigi.

#### **5a CINEMÀTICA: TORNADA A LONGBOURN**

L'Elizabeth i la Jane tornen a Longbourn i la Kitty i la Lydia els expliquen que en Mr. Bennet ha rebut una carta del seu hereu, Mr. Collins, i que ell vindrà de visita. La mare apareix i insinua que és responsabilitat d'una de les filles casar-s'hi per salvar la fortuna.



### **Missió 5 A. Rebre en Mr. Collins**

El jugador ha d'anar a rebre en Mr. Collins a la porta principal i conduir-lo fins el menjador. Un cop allà, seure i sopar. Durant el sopar, Mr. Collins parla de Rosings i Lady Catherine de Bourgh i el jugador ha d'intentar superar-lo sense faltar-li al respecte. Quan acaba el sopar, Collins indica que el dia següent vol anar passejant a Meryton. Van a dormir.

### **Missió 5 B. Wickham**

Elizabeth desperta i el jugador l'ha de conduir a la porta principal, on Mr. Collins i les Bennet l'esperen per anar a Meryton. Agafen els cavalls, de manera que el jugador desbloqueja l'habilitat d'hípica si no ho ha fet abans en alguna missió secundària. Ha d'arribar a Meryton sense fallar ni sortir del camí. Quan arriba al final, es troba amb Wickham.

## **6a CINEMÀTICA: WICKHAM I DARCY**

L'Elizabeth i les Bennet estan parlant amb Wickham quan arriben Bingley i Darcy. El primer saluda i convida a les Bennet al ball a Netherfield, però el segon veu en Wickham, i se li endureix el rostre. Saluda amb un gest i gira cua ràpidament.

### **Missió 6 A. Descobrir què passa entre en Wickham i en Darcy**

El jugador ha d'aconseguir establir el nivell de relació suficientment positiu amb Wickham com perquè aquest li expliqui el seu passat amb en Darcy. Per aconseguir-ho, cal que interactui amb ell. Si la interacció és satisfactòria, Wickham convidarà les Bennet a casa el Coronel Foster. Allà, Elizabeth pot jugar a cartes o ballar amb ell per millorar la relació, fins que aquest li expliqui la història del seu passat amb Darcy. Si no ho aconsegueix, pot passar igualment a la missió 6B però no sabrà què va passar amb Darcy. Si ho aconsegueix, la relació entre Darcy i Elisabeth perdrà punts i es decantarà cap al costat negatiu, així com la reputació de Mr. Darcy.

### **Missió 6 B. Ball a Netherfield**

Si el jugador ha completat la missió 6 A amb èxit, haurà de buscar en Wickham a Netherfield però no el trobarà, i haurà de preguntar al Coronel Foster, qui, si la interacció és satisfactòria, li explicarà que en Wickham ha marxat de Meryton de sobte. Si no es supera la missió 6 A, això s'omet.

Aleshores apareix Mr. Collins i demana ballar a Elizabeth, que pot dir si o no. Després de



ballar amb ell (o no), apareix en Darcy i demana també un ball. Si el jugador ha completat la missió 6 A, l'Elizabeth queda massa sorpresa com per dir que no. Si no l'ha completat, pot negar-se. Mentre el jugador balla, Darcy i Elizabeth tenen la mateixa conversa que al llibre. Quan acaba el ball amb Darcy, acaba la missió, però abans es mostra com la Jane i el Bingley estan junts, ballant parlant i rient.

### 7a CINEMÀTICA: LA DECLARACIÓ DE MR COLLINS

L'Elizabeth es desperta i va a esmorzar, però a la sala es troba en Mr. Collins, qui se li acosta i es declara amb el mateix discurs que al llibre: convençut que la noia acceptarà.

#### Missió 7 A. La declaració

Si la relació entre Mr Collins i Elizabeth és prou positiva (més de 50 punts), el jugador pot acceptar la proposta, acabant aquí el joc.

### FINAL NÚMERO 1: MATRIMONI AMB MR. COLLINS - missió 13

Si no compleix el requisit de relació o senzillament decideix negar-se, ha de resoldre un puzzle, perquè en Mr. Collins no sembla acceptar un no com a resposta. Quan el jugador resol el puzzle, en Mr. Collins marxa de la sala contrariat i la mare entra exigint a l'Elizabeth que l'accepti, i de nou el jugador ha d'aconseguir negar-se. Si ho aconsegueix, apareix el pare i li diu que no es casi amb en Collins amb la frase:

*Una alternativa infeliç s'obre davant de tu, Elizabeth. Des d'aquest dia tu has de ser una estranya per un dels teus pares. Ta mare no voldrà veure't mai més si no et cases amb Mr. Collins, i jo no voldré veure't mai més si ho fas.*

#### Missió 7 B. Bingley se'n va

El jugador ha de trobar la Jane a l'habitació per explicar-li la declaració de Mr. Collins però quan la troba aquesta està plorant. Ha de consolar-la fins que aquesta li explica que passa (cal que aconsegueixi una interacció satisfactòria): en Bingley marxa de Netherfield indefinidament. Les germanes Bennet van a dormir.

#### Missió 7 C. Notícies de la Charlotte

El dia següent, l'Elizabeth ha d'anar a trobar la Charlotte. Quan interactua amb ella, aquesta li explica que s'ha promès amb en Mr. Collins. El jugador pot reaccionar bé o malament a aquesta notícia, en el primer cas la Charlotte convida l'Elizabeth a visitar la



casa un cop casada amb Mr. Collins i el jugador passa a la missió 8; si no, Elizabeth no visita la Charlotte i la història passa directament a la missió 9.

#### **Missió 8 A. Visitar la Charlotte**

El jugador ha d'anar a cavall fins casa de la Charlotte. Durant el camí, el mapa s'expandeix per les zones que es van descobrir. Un cop a casa la Charlotte, aquesta surt a rebre l'Elizabeth amb Mr. Collins.

#### **Missió 8 B. Lady Catherine de Bourgh**

Els Collins han estat convidats a sopar a Rosings amb l'Elizabeth. El jugador ha d'anar a trobar-los i seguir-los fins a Rosings. Un cop dins, el criat els condueix fins al menjador. Allà, es troben amb en Mr. Darcy i el seu cosí, el Coronel Fitzwilliam.

El jugador ha d'interactuar amb Lady Catherine de Bourgh. És molt difícil que aquesta interacció sigui satisfactòria; si ho és s'obté una recompensa més gran que l'habitual. A més, si ho és pot escollir si tocar o no el piano (missió 8 C); si no, està obligat a fer-ho.

#### **Missió 8 C. Tocar el piano**

Si la interacció amb Lady Catherine ha estat satisfactòria, el jugador pot passar directament a la missió 8 D. Si no, ha de tocar el piano i passar el nivell per poder seguir amb la història.

#### **Missió 8 D. Sopar a Rosings**

El jugador es veu obligat per Lady Catherine a seure al costat de Mr. Darcy. Mentre parlen el jugador ha de passar un minijoc com a la missió 5 A. Quan acaben de menjar, el Coronel Fitzwilliam s'acosta a l'Elizabeth i interactuen. Si és satisfactori, aquest li explica que en Darcy és el motiu pel qual en Mr. Bingley va abandonar Netherfield, ja que li va recomanar no casar-se amb la Jane. Això fa que la reputació d'en Darcy i la relació entre ell i l'Elizabeth empitjorin pel jugador.

#### **8a CINEMÀTICA: LA DECLARACIÓ DE MR DARCY**

L'Elizabeth es troba a casa la Charlotte sola quan en Darcy entra a la sala. Està nerviós i es mou per la sala fins que es decideix a declarar-se. Explica que ha intentat evitar-ho a causa de la diferència de rang social entre ells i la família d'ella però que no pot evitar els seus sentiments.



### **Missió 8 E. La declaració de Mr. Darcy**

Arribats a aquest punt, si el jugador coneix la història de Wickham i el Coronel Fitzwilliam li ha dit que en Darcy és el culpable de que Bingley marxés, la relació entre Elizabeth i Darcy és de -100 i per tant, ella l'odia i el jugador no podrà acceptar la proposta de matrimoni. Si, en canvi, el jugador no ha desbloquejat aquestes informacions, pot ser que la relació sigui neutre i per tant pot escollir acceptar, acabant aquí el joc.

### **FINAL NÚMERO 2: MATRIMONI AMB MR. DARCY (1) - missió 13**

Si el jugador no pot o no vol acceptar la proposta de matrimoni, l'Elizabeth li donarà els dos motius per no casar-se: la història de Wickham i la de Bingley. Això, però, només si les sap.

### **Missió 8 F. La carta de Mr. Darcy**

Si l'Elizabeth dóna els motius per no casar-se, en Darcy escriurà una carta per justificar-se. Aquesta explica la veritable història sobre Wickham i intenta donar motius per separar en Bingley i la Jane, però el jugador haurà de resoldre un minijoc en forma de puzzle per poder llegir la carta. Un cop llegida, la reputació d'en Darcy millorarà i la seva relació amb Elizabeth també.

### **9a CINEMÀTICA: Tornada a Longbourn**

Imatges del comiat d'Elizabeth, Charlotte i Mr. Collins. El carruatge d'Elizabeth arriba a Longbourn, les germanes Bennet surten a rebre-la. Li diuen que la Lydia marxarà amb regiment de soldats, perquè Mrs. Foster l'ha convidat.

### **Missió 9 A. Convèncer en Mr. Bennet**

Només si Elizabeth ha desbloquejat tota la història de Mr. Wickham sap que ha d'intentar aturar la seva germana petita. Per tant, si el jugador ha pogut llegir la carta de Mr. Darcy tindrà la oportunitat d'intentar convèncer en Mr. Bennet perquè Lydia no marxi. Si no en sap res, no podrà impedir-ho.

### **Missió 9 B. Els Gardiner, viatge a Lampton**

Els Gardiner visiten Longbourn i ofereixen a Elizabeth la possibilitat de viatjar amb ells per Derbyshire. Marxen a cavall, de manera que l'usuari ha de recórrer el camí fins a Lampton



desbloquejant així l'última part del mapa. Un cop allà, han de registrar-se a l'hostal i allà s'assabenten que la família Darcy no es troba a Pemberley i que per tant poden visitar la casa i els terrenys.

#### **Missió 9 D. Pemberley**

Van a cavall fins a Pemberley. Un cop allà, el jugador ha de descobrir tota la casa, trobant les diferents sales. Quan entra a la sala d'exposicions, on hi ha un retrat de Mr Darcy, pot interactuar amb la criada. Aquesta li explica que en Darcy és un senyor atent i generós i que tots els seus criats el tenen en gran estima. Això millora la reputació de'n Darcy.

Aleshores el jugador a d'explorar els jardins. Allà apareix de sobte en Darcy. Al interactuar amb ell aquest li explica que ha arribat un dia abans per sorprendre la seva germana, i la convida a conèixer-la el dia següent.

#### **Missió 9 E. Georgiana Darcy**

El jugador ha de tornar a Pemberley a conèixer la Georgiana Darcy. Un cop allà, ha d'interactuar amb en Mr. Bingley, qui pregunta per la Jane, la Mrs. Bingley i el matrimoni Hurst. Quan saluda a la Georgiana, aquesta la obliga a tocar amb ella el piano. El jugador ha d'aconseguir tocar el duet amb ella. Després, pot seguir a la reunió, interactuant amb els personatges, jugant a cartes, etc. Fins que vulgui tornar a Lampton, Darcy l'acompanya a cavall.

#### **Missió 9 F. La carta de Jane**

Només si la Lydia ha marxat amb Wickham, igual que totes les missions 10. Quan l'usuari entra a l'hostal de Lampton, se li acosta la donzella amb una carta, que explica que Lydia s'ha fugat amb Wickham. El jugador li ha d'explicar a en Darcy i al matrimoni Gardiner, que decideixen tornar a Longbourn.

#### **10a CINEMÀTICA: Wickham i Lydia**

Imatges d'en Wickham i la Lydia en una habitació d'hostal, ella al llit en camisa de dormir i ell a l'escriptori. Ella demana quan es casaran com ell li havia promès i ell respon amb evasives.

#### **Missió 10 A. Esperar notícies**

En Mr Bennet i en Mr Gardiner marxen a buscar la jove parella a Londres. Les dones



només poden esperar notícies a Longbourn. La feina d'Elizabeth és aconseguir que tothom mantingui la calma. La mare i les germanes Bennet tenen un cert nivell de nervis activat durant aquesta missió i el jugador, realitzant interaccions satisfactòries, ha d'aconseguir millorar-lo i mantenir-lo fins que torna en Mr. Bennet. Aquest, però, torna sense notícies. No els han trobat. En Mr. Gardiner segueix la búsqueda.

#### **Missió 10 B. La carta de Mr. Gardiner**

L'usuari ha d'anar a recollir el correu. Hi ha una carta de Mr. Gardiner per en Mr. Bennet. El jugador li ha de portar. Ell li demana que la llegeixi. Diu que en Wickham ha acceptat casar-se per 100 lliures l'any. En Mr. Bennet no enten com pot ser que hagi acceptat un tracte així i creu que en Mr. Gardiner a pagat molts diners.

#### **Missió 10 C. El matrimoni Wickham**

El jugador ha de rebre la parella amb la resta de Bennets. Tots junts van a sopar. Durant el sopar el jugador ha de mantenir interaccions amb ells. A la Lydia se li escapa que en Darcy va estar present a la seva boda amb Wickham.

#### **Missió 10 D. Explicacions**

Al sentir això, l'Elizabeth necessita explicacions. Després de sopar, a la sala, l'usuari ha d'interactuar amb Mrs. Gardiner per intentar esbrinar què ha passat. Si ho aconsegueix, aquesta li explica que efectivament, en Mr. Darcy estava allà, perquè de fet va ser ell qui va localitzar la parella, pagar els deutes de Wickham i organitzar la boda. Amb aquesta informació, la reputació de Darcy millora i la relació amb Elizabeth també, arribant a l'afecte.

### **11a CINEMÀTICA: Notícies sobre Netherfield**

La família Bennet s'acomiada dels Wickham, que marxen en carruatge. La donzella, que s'acosta pel camí, li diu a la Mrs. Bennet que al poble li han dit que en Mr. Bingley torna a Netherfield. Mrs. Bennet reacciona amb grans exclamacions, mirant a Jane i indicant-li que es posi els seus millors vestits, tot i que aquesta no fa cara de felicitat.

#### **Missió 11 A. Bingley torna a Netherfield**

El jugador ha d'anar a parlar amb Jane, que es troba a l'habitació. Interactuant amb ella,





demanarà que l'ajudi cosint un coixí. Durant el minijoc de cosir, l'Elizabeth parla amb la Jane. Aquesta afirma que ja no estima en Bingley i que s'alegrarà de veure'l, però res més. L'usuari ha d'aconseguir acabar de cosir el coixí per passar a la següent missió.

#### **Missió 11 B. Retrobada**

L'usuari ha de portar l'Elizabeth a pintar a la sala, on estan totes les Bennet. Quan acaba el quadre, la Kitty crida que en Bingley està creuant el pati. La Mrs. Bennet demana a totes les filles que actuïn amb normalitat. El jugador ha de portar l'Elizabeth a seure al sofà, i aleshores la donzella obre la porta i presenta en Mr. Bingley i en Mr. Darcy. El jugador ha d'interactuar amb els dos. Un cop fet, la Mrs. Bennet els convida a sopar, i aquests accepten.

#### **Missió 11 C. Sopar a Longbourn**

Durant el sopar, el jugador ha d'intentar interactuar amb en Mr. Darcy, però no ho aconseguirà. També es pot observar com en Mr. Bingley repren les seves atencions passades amb Jane. Després de sopar, el jugador ha d'interactuar amb la Jane a l'habitació. Aquesta diu que en Bingley ha estat molt atent, però que no creu que vulgui reprendre les atencions passades. L'Elizabeth discrepa. Van a dormir.

#### **Missió 11 D. Bingley i Jane**

El jugador ha de portar l'Elizabeth a la sala per tocar el piano. Però quan entra, es troba en Bingley i la Jane parlant molt junts. Es separen ràpidament i en Bingley marxa de l'habitació. Al interactuar amb la Jane, aquesta li explica que li ha demanat la mà i s'han promès. La Mrs. Bennet entra de cop a la sala exaltadíssima per felicitar la Jane.

### **12a CINEMÀTICA: Lady Catherine de Bourgh**

La família Bennet està celebrant la sort de la Jane quan, de sobte, un carruatge s'atura a la porta de Longbourn i baixa la Lady Catherine de Bourgh, camina fins la porta i pica.

#### **Missió 12 A. Lady Catherine de Bourgh a Longbourn**

L'usuari ha d'anar a rebre la Lady Catherine de Bourgh. Aquesta exigeix un passeig pel jardí amb Elizabeth. El jugador ha de conduir la visitant pel jardí en una missió de jardineria mentre mantenen la conversa en què Lady Catherine li exigeix que li prometi



que mai es casarà amb el seu nebot, en Mr. Darcy. Quan el jugador completa la missió, l'Elizabeth es nega a acceptar-ho i Lady Catherine marxa feta una fura.

#### **Missió 12 B. La carta de Mr. Collins**

El jugador ha de portar l'Elizabeth a parlar amb en Mr. Bennet. Ell l'espera amb una carta, que li ofereix perquè la llegeixi. És de Mr. Collins, qui ha sentit rumors que en Darcy i l'Elizabeth estan promesos i vol felicitar la família però avisar que Lady Catherine està en contra de la unió. L'usuari ha de llegir la carta i interactuar amb Mr. Bennet.

#### **Missió 12 C. Parlar amb la Jane**

L'usuari ha d'anar a l'habitació i interactuar amb la Jane. Aquesta assegura ser la persona més feliç del món i desitja el mateix per la seva germana.

#### **Missió 12 D. El passeig amb Mr. Darcy**

L'usuari ha de portar l'Elizabeth a cosir a la sala, on estan totes les Bennet. Quan acaba el coixí, la donzella anuncia en Mr. Bingley i en Mr. Darcy. El primer afirma que li agradaria donar un passeig, la Jane s'hi afegeix i la Mrs. Bennet li demana a l'Elizabeth que els acompanyi per entretenir en Mr. Darcy.

Passejant, l'usuari ha d'interactuar amb en Darcy. L'Elizabeth agraeix el que ha fet per la boda de la seva germana, i ell afirma que ho va fer només per ella. Repeteix la declaració, i aquest cop l'usuari només pot dir que sí.

### **FINAL NÚMERO 3: MATRIMONI AMB MR. DARCY (2) - missió 13**

#### **Missió 13 FINAL. L'aprovació de Mr. Bennet**

Segons el final al qual l'usuari hagi arribat, demanarà una aprovació o una altra.

#### **13a CINEMÀTICA: LA BODA**

Segons el final al qual hagi arribat, a la cinemàtica final l'Elizabeth es casarà o bé amb en Collins o bé amb en Darcy.

Aquest és el progrés de les missions principals, però al llarg de tota la història l'usuari pot desenvolupar relacions diferents a les marcades o dur a terme missions secundàries, tenint l'opció de construir el personatge com desitgi i allargar el joc tant com es vulgui.



### 2.2.5. Personatges

Els quatre personatges principals són l'Elizabeth, en Mr. Darcy, la Jane i en Mr. Bingley, sent la primera la protagonista. Per tant, compten amb fitxes individuals i un inici molt bàsic del que seria el seu concept art. Els demés personatges són només enumerats i breument definits.

ELIZABETH BENNET	
<b>Descripció</b>	Castanya, estatura mitjana i complexió prima.
<b>Personalitat</b>	Divertida, enginyosa, orgullosa.
<b>Edat</b>	20 anys.
<b>Gènere</b>	Femení.
<b>Rol</b>	Protagonista.
<b>Casa</b>	Longbourn.

#### Objecte 28: Elizabeth Bennet, concept art



Font: elaboració pròpia

<b>Concepte</b>	És el personatge protagonista i l'únic que és controlat per el jugador. Semieditable: la roba i pentinat poden variar segons l'usuari.
<b>Objectiu</b>	Matrimoni, però no només per conveniència econòmica/familiar.
<b>Aparició</b>	Cinemàtica inicial.
<b>Habilitats</b>	És l'únic personatge que desenvolupa habilitats. Comença amb totes les habilitats a 0. Depèn de l'usuari, pot arribar a un màxim de 50 punts per habilitat.
<b>Prestigi</b>	Depèn de les accions del jugador. Comença neutral.



## FITZWILLIAM DARCY

<b>Descripció</b>	Alt i prim, pell clara i cabells foscos.
<b>Personalitat</b>	Intel·ligent però tímid, fet que, lligat a la seva gran fortuna, fa que sovint sembli arrogant.
<b>Edat</b>	28 anys.
<b>Gènere</b>	Masculí.
<b>Rol</b>	Enamorat de la protagonista.
<b>Casa</b>	Pemberley.

### Objecte 29: Mr. Darcy, concept art



Font: elaboració pròpia

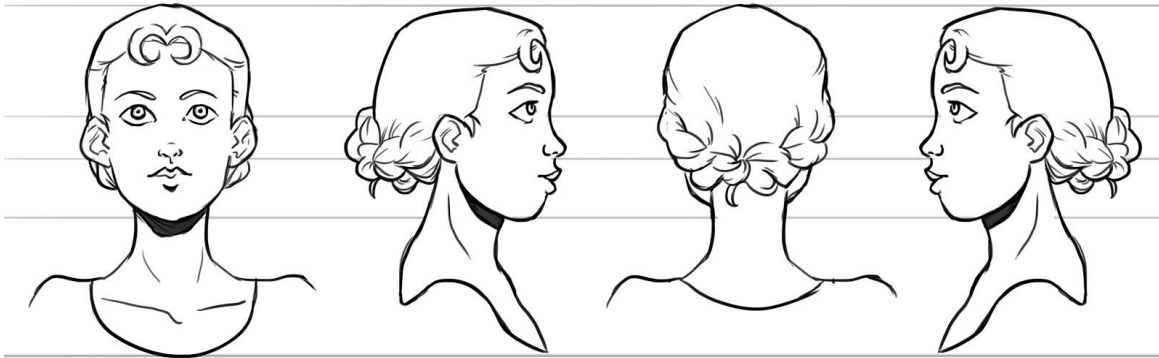
<b>Concepte</b>	Personatge no jugable.
<b>Aparició</b>	Segona cinemàtica: primer ball.
<b>Relació</b>	Interès romàntic cap a Elizabeth, però ella té molts prejudicis cap a ell.
<b>Prestigi</b>	Comença negatiu. Varia segons els descobriments que fa el jugador.

## JANE BENNET

<b>Descripció</b>	La més guapa de les germanes; rossa, pell clara.
<b>Personalitat</b>	Tímida, ingenua, incapaç de pensar malament de ningú.
<b>Edat</b>	23 anys.
<b>Gènere</b>	Femení.
<b>Rol</b>	Germana i confident de la protagonista.
<b>Casa</b>	Longbourn



### Objecte 30: Jane, concept art



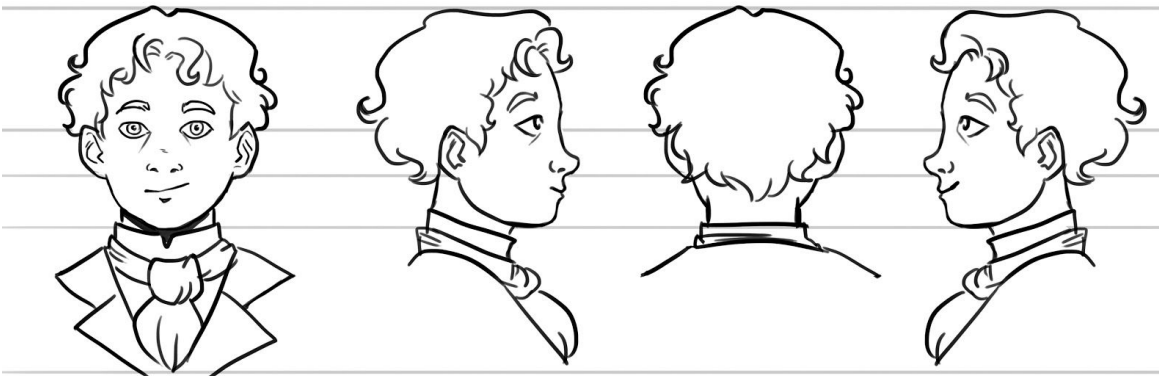
Font: elaboració pròpia

<b>Concepte</b>	Personatge no jugable.
<b>Aparició</b>	Cinemàtica inicial.
<b>Relació</b>	Afecte.
<b>Prestigi</b>	Sempre positiu.

### CHARLES BINGLEY

<b>Descripció</b>	Pell clara i cabells castanys.
<b>Personalitat</b>	Extrovertit, molt amable. Ric.
<b>Edat</b>	23 anys.
<b>Gènere</b>	Masculí.
<b>Rol</b>	Millor amic de Mr. Darcy. Enamorat de Jane.
<b>Casa</b>	Netherfield.

### Objecte 31, Mr. Bingley, concept art



Font: elaboració pròpia



<b>Concepte</b>	Personatge no jugable.
<b>Aparició</b>	Segona cinemàtica: primer ball.
<b>Relació</b>	Neutral, pot variar segons les interaccions del jugador.
<b>Prestigi</b>	Sempre positiu.

### PERSONATGES SECUNDARIS

<b>Família Bennet</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Mr. Bennet:</b> pare, pragmàtic i resignat al caràcter de la seva dona i filles més joves, però que té molta estima per les dues filles grans.</li><li>• <b>Ms. Bennet:</b> mare, molt nerviosa i més aviat vulgar, el seu principal objectiu és aconseguir que les seves filles es casin.</li><li>• <b>Mary:</b> tercera filla, la menys agraciada. Llegeix i intenta instruir-se en música, tot i que s'insinua que no ho fa gaire bé.</li><li>• <b>Catherine "Kitty":</b> quarta filla, sempre enganxada a la Lydia.</li><li>• <b>Lydia:</b> cinquena filla, esbojarrada i sempre revolotejant al voltant dels oficials del regiment.</li><li>• <b>William Collins:</b> cosí d'en Mr. Bennet i hereu de la seva fortuna i terres, sempre parla de la seva protectora Lady de Bourgh.</li><li>• <b>Mr. Gardner:</b> germà de Ms. Bennet, tiet de les germanes Bennet.</li><li>• <b>Ms. Gardner:</b> dona de Mr. Gardner, tieta de les germanes Bennet.</li><li>• <b>Mrs. Phillips:</b> germana de Ms. Bennet, amb qui acostumen a compartir confidències i xafarderies.</li></ul>
<b>Família Darcy</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Georgiana Darcy:</b> germana petita d'en Darcy, jove i tímida, té molt respecte pel seu germà.</li><li>• <b>Lady Catherine de Bourgh:</b> senyora poderosa i influent, d'opinions fortes i directes. És la tieta d'en Darcy i benefactora d'en Mr. Collins. Vol que la seva filla es casi amb en Darcy.</li><li>• <b>Anne de Bourgh:</b> cosina d'en Darcy, amb qui s'hauria de casar.</li><li>• <b>Coronel Fitzwilliam:</b> cosí d'en Darcy. Estableix molt bona relació amb Elizabeth.</li></ul>
<b>Família Bingley</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Caroline Bingley:</b> germana d'en Bingley, intenta conquerir en Darcy sense resultats. Es fa amiga de la Jane, però no vol que es casi amb</li></ul>



	<p>el seu germà per considerar la seva família massa vulgar.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Mrs. Hurst:</b> germana d'en Bingley, actua igual que la Caroline respecta la Jane.</li><li>• <b>Mr. Hurst:</b> marit de Mrs. Hurst, sempre beu i llegeix el diari.</li></ul>
<b>Família Lucas</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Charlotte Lucas:</b> gran amiga i confident d'Elizabeth, es casa amb Mr. Collins per aconseguir estabilitat econòmica, sabent que ja és gran i per tant poc probable que rebi alguna altra oferta de matrimoni.</li><li>• <b>Sir William Lucas:</b> pare de la família Lucas, influent a Hertfordshire. És de caràcter alegre i desenfadat.</li><li>• <b>Mrs. Lucas:</b> parella de Mrs. Lucas, amiga de Mrs. Bennet.</li><li>• <b>Maria Lucas:</b> germana petita de Charlotte, jove i impressionable.</li></ul>
<b>Oficials del regiment</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Wickham:</b> extremadament agradable i educat, però egoista i mentider. L'Elizabeth se sent atreta per ell en un principi però després descobreix que ha estat molt equivocada.</li><li>• <b>Mrs. Foster:</b> amiga esbojarrada de la Lydia Bennet, qui convida a visitar el regiment quan marxen de Meryton.</li><li>• <b>Coronel Foster:</b> marit de Mrs. Foster</li><li>• <b>Mr. Denny:</b> oficial del regiment amic de Lydia i Kitty.</li></ul>
<b>Altres</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Miss Young:</b> cuidadora Georgiana, a qui Wickham embauca per intentar fugir amb la jove.</li><li>• <b>Miss King:</b> jove que hereda una gran fortuna i es promet amb Wickham, però finalment no es casen.</li><li>• <b>Mrs. Reynolds:</b> ama de casa de Pemberley, residència dels Darcy. Quan l'Elizabeth visita la casa, es sorprèn de la bona opinió que tenen d'en Darcy tots els seus treballadors.</li></ul>

### 2.2.6. Concept art: moda i vestits

En aquest apartat s'exposa, molt breument, l'estil de roba que porten els personatges. L'ambientació és fidel a l'època de la novel·la, és a dir, finals del segle XVIII, principis del segle XIX. Cal tenir en compte que la majoria de personatges són de classe alta, i les vestimentes corresponen a aquesta classe. Pels carrers i espais públics, però, es veuen personatges d'altres classes vestits en conseqüència. Els següents exemples són concept arts dels dos personatges principals amb robes de carrer habituals de l'època:



### Objecte 32: Concept art de la roba de carrer



Font: elaboració pròpia

#### 2.2.6. Èxits assolibles pel jugador

La majoria de videojocs tenen trofeus o èxits als quals el jugador pot arribar si compleix certes accions dins del joc. Ajuden a la motivació dins del joc i allarguen el temps que l'usuari pot dedicar-hi, ampliant l'experiència. En un joc com *Orgull i prejudici*, els trofeus que el jugador pot aconseguir serien, per exemple, els següents:

<b>Segons el prestigi</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Popular: quan el jugador aconsegueix la puntuació màxima de prestigi.</li></ul>
---------------------------	---





	<ul style="list-style-type: none"><li>• Renegat: quan el jugador té la puntuació mínima de prestigi, és a dir, el prestigi més negatiu possible.</li></ul>
<b>Segons les habilitats</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pianista, pintor, ballarí... cada vegada que s'assoleix el nivell màxim d'una habilitat s'obté el trofeu corresponent.</li><li>• Màster: si s'obté el nivell màxim de totes les habilitats.</li></ul>
<b>Segons les missions</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Quan es compleix un cert nombre de missions, tant principals com secundàries, s'obté un trofeu. Per exemple, al realitzar-ne 25, 50, 100...</li><li>• Quan s'arriba a certes missions de la història principal, com per exemple al rebutjar Mr. Collins, s'obtenen trofeus corresponents.</li></ul>
<b>Segons les relacions</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Quan el personatge principal estableix relacions amb altres personatges pot obtenir trofeus segons el nombre de relacions (10, 25, etc.) o la qualitat d'aquestes (afecte, odi...)</li></ul>
<b>Segons el mapa</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• A mesura que el jugador va descobrint el mapa pot obtenir trofeus, per exemple quan arriba a una regió nova, o quan desbloqueja un percentatge concret de localitzacions (25%, 50%...)</li></ul>

Aquests són, però, només alguns exemples del tipus de trofeu que el jugador podria anar desbloquejant. Al desenvolupar el videojoc completament, es podrien establir exactament tots els trofeus i la manera d'aconseguir-los.



## 3. Projectió de negoci

### 3.1. Propòsit

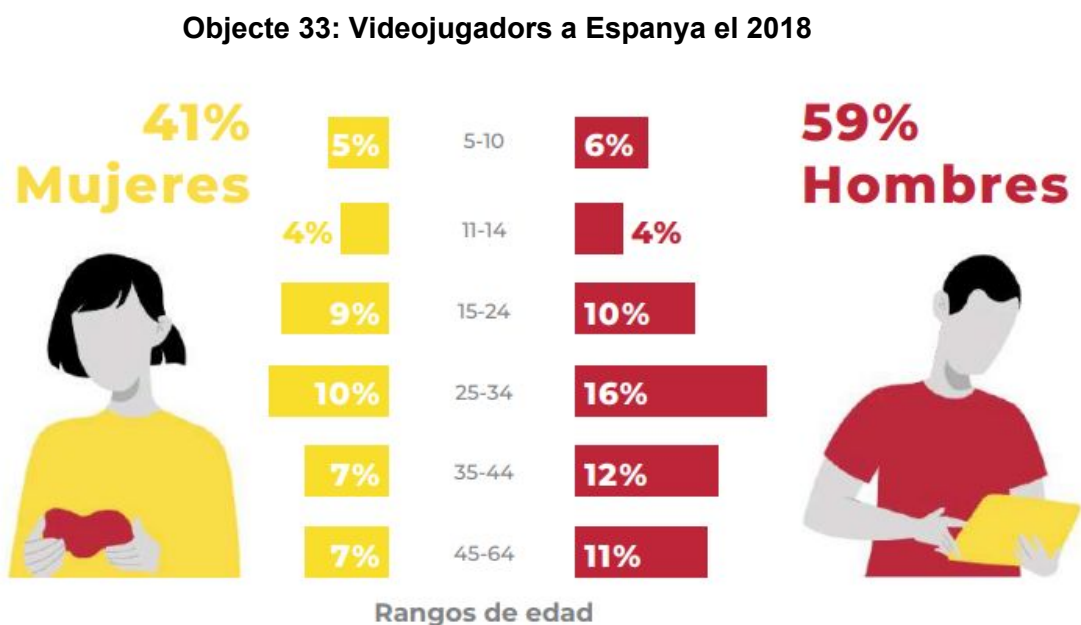
A continuació es presenta un esquema bàsic de la projecció de negoci del videojoc d'*Orgull i prejudici* per a un escenari en què el projecte es portés a terme. S'intenten abordar els motius principals pel qual es considera un negoci viable i profitós dins del context del mercat actual i en comparació amb les ofertes existents. Així mateix, es fa una petita valoració dels recursos necessaris per dur-lo a terme.

#### 3.1.1. La idea

*Orgull i prejudici* és un videojoc basat en la novel·la homònima de Jane Austen, que pretén ser d'una temàtica diferent a l'habitual dins de la indústria videolúdica. És una adaptació cross-mediàtica que segueix la història original però permet al jugador explorar el món i desenvolupar el personatge protagonista amb certa llibertat.

#### 3.1.2. Per què

Segons dades de l'Associació Espanyola de Videojocs (AEVI, 2018), a Espanya el perfil dels jugadors és majoritàriament masculí:



Font: AEVI, 2018:36



I, com ja s'ha exposat a la introducció d'aquest treball, els estudis demostren que els interessos de les dones a l'hora de jugar són diferents als dels homes: els gustos de les dones i noies acostumen a inclinar-se per jocs no violents i on predomini la cooperació per sobre de la competició; jocs amb un ritme més lent, trames riques i complexes i personatges ben construïts (Gil-Juárez et al., 2010). En contrast amb aquestes preferències, el rànquing de jocs més venuts a Espanya és el següent:

**Objecte 34: Videojocs més venuts a Espanya el 2018**

1	FIFA 19 (Electronic Arts).	PEGI 3
2	Red Dead Redemption 2 (Rockstar Games).	PEGI 18
3	Spider-man (Sony Interactive Entertainment).	PEGI 18
4	Call of Duty: Black Ops 4 (Activision Blizzard).	PEGI 18
5	God of War (Sony Interactive Entertainment).	PEGI 18
6	Far Cry 5 (Ubisoft)	PEGI 18
7	Super Smash Bros. Ultimate (Nintendo)	PEGI 12
8	Assassin's Creed Odyssey (Ubisoft)	PEGI 18
9	NBA 2K19 (2K sports)	PEGI 3
10	Pokémon: Let's go, pikachu! (Nintendo)	PEGI 7

Font: AEVI, 2018:34

Cinc d'aquests deu jocs tenen una classificació PEGI 18 (és a dir, contingut no apte per a menors d'edat) a causa de la violència, el llenguatge inadequat, el contingut sexual... característics d'un producte molt allunyat de les preferències de les dones i noies anteriorment mencionades. I els dos únics jocs que tenen una classificació PEGI 3 (és a dir, contingut apte per totes les edats) són de temàtica esportiva; de manera que tampoc encaixen dins d'aquestes preferències.

Això es deu, possiblement, a que només el 16,5% dels empleats de la indústria videolúdica són dones (DEV, 2018:11) i, per tant, malgrat que cada vegada hi ha més jugadores dones, la producció de videojocs segueix estant en mans dels homes.



### 3.1.3. Missió

Tenint en compte les dades exposades a l'apartat anterior, i considerant que els jocs més venuts Espanya l'any 2018 han estat produïts per homes i per a homes, aquest projecte és un videojoc pensat per una persona videojugadora que troba a faltar contingut i oferta d'un altre estil en el món videolúdic: menys competitiu i violent, i més enfocat als personatges i les relacions entre ells, a la història i al contingut narratiu.

Cal remarcar, però, deixant de banda totes les dades referents al gènere exposades en l'apartat anterior, que idealment el gènere no hauria de ser un factor determinant, sinó els gustos i interessos del públic. Els jocs no s'haurien de considerar ni femenins ni masculins, però la societat i cultura actuals encara presenten moltes barreres i diferenciacions de gènere. Malgrat tot, els estudis que afirmen que les dones prefereixen jocs amb característiques diferents als que es troben habitualment als catàlegs actuals demostren, bàsicament, que hi ha un sector del públic que no està encara cobert per la indústria videolúdica. Per tant, tot i que la majoria siguin dones, probablement també hi ha homes més interessats en aquest altre tipus de videojoc.

Finalment, cal remarcar que els dos tipus de jocs no són incompatibles entre si; aquest projecte no pretén desmerèixer els videojocs d'acció i competitius. Dins del públic potencial s'inclouen per tant també persones que poden gaudir jugant a ambdós tipus de videojoc, enriquint així la oferta disponible per aquests usuaris.

### 3.1.4. Visió

Els objectius d'aquest projecte són:

- Desenvolupar un videojoc professional i de qualitat.
- Posar èmfasi en la narrativa i les relacions entre els personatges.
- Oferir una alternativa als usuaris que no se senten tan atrets pels continguts violents o competitius.
- Aportar una nova dimensió a la història d'*Orgull i prejudici*.



### 3.1.5. DAFO

#### Objecte 35: DAFO

DEBILITATS	AMENACES
<ul style="list-style-type: none"><li>• Calen molts recursos econòmics per al desenvolupament d'un videojoc de les característiques desitjades</li><li>• Cal un equip humà extens i multidisciplinari</li><li>• Pot no interessar a la gent poc familiaritzada amb Jane Austen</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Indústria culturalment "masculina"</li><li>• Molta competència, i creixent: cada vegada més empreses i més productes</li></ul>
FORTALESES	OPORTUNITATS
<ul style="list-style-type: none"><li>• La història d'<i>Orgull i prejudici</i> ha estat adaptada múltiples vegades, fet que demostra el seu interès i fa que molta gent la conegui</li><li>• La temàtica és molt diferent a la de la competència</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Creixement de la indústria videolúdica en general i dels usuaris femenins en particular</li><li>• Aparició de noves ajudes econòmiques</li><li>• Múltiples esdeveniments relacionats amb la indústria</li></ul>

Font: Elaboració pròpia

## 3.2. Model de negoci

Com ja s'ha explicat a l'apartat 2.1.2. *Equip humà i pressupost* d'aquest mateix treball, per poder desenvolupar un videojoc de les característiques d'aquest projecte caldria comptar amb un equip extens i grans recursos econòmics. En aquest capítol s'explicarà com funciona normalment el finançament d'un videojoc, com s'aconsegueixen els diners, en què s'inverteixen i quin tipus d'empresa existent a Barcelona podria assumir un projecte així.

Primer, però, cal destacar que, segons l'Associació espanyola d'empreses productores i desenvolupadores de videojocs i softwares d'entreteniment (DEV), un projecte d'aquestes dimensions, amb gran qualitat narrativa, gràfica, sonora i tècnica, requereix d'entre 3 milions i 20 milions d'euros de pressupost i entre 15 i 30 mesos de feina (DEV, 2017).



### 3.2.1. Etapes del finançament

Al llibre *Las 3D de la financiación de videojuegos*, DEV (2017) defineix les següents etapes de finançament d'un projecte de videojoc:

#### Objecte 36: Etapes del finançament



Font: DEV, 2017:23

1. Durant la primera fase, els propis emprenedors han de posar els seus estalvis en el projecte i demanar ajuda als cercles més propers: “FFF” fa referència a l’expressió anglesa “Family, Friends and Fools”. És la primera pedra per poder començar un projecte, organitzar campanyes, esdeveniments... També s’ha de començar a demanar ajudes públiques de la indústria cultural.
2. S’entén com *àngel inversor* aquella persona que ja sigui individualment o mitjançant una co-inversió decideixi participar en el finançament del projecte amb quantitats considerables de diners, de fins a 400.000€, tot i no ser professional de la indústria. Perquè arribin a oferir tal ajuda econòmica cal presentar-los un projecte pulit, amb estratègies i planificacions definides i els primers esborranys del producte.

En aquesta segona fase s’inclouen també les campanyes de finançament com els *crowdfundings* o iniciatives com NEOTEC, que recolzen el desenvolupament i la investigació de projectes tecnològics.

3. Arribats a aquest punt, cal que entri al projecte un editor professional que s’interessi pel producte i amb qui caldrà negociar els drets d’explotació i propietat del videojoc.



Per a que això passi, és imprescindible que les dues fases anteriors hagin estat ben treballades i proporcionin un coixí estable a l'empresa, de manera que aquesta pugui centrar-se en el projecte.

4. Finalment, el projecte pot expandir-se amb fons privats que normalment impliquen un gran creixement de l'empresa en poc temps i suposen un canvi considerable en l'autonomia i el funcionament de l'equip fundador.

(DEV, 2017)

### 3.2.2. Tipologia de models de negoci

Des dels seus inicis, la indústria dels videojocs ha anat canviant constantment els models de negoci. Al principi, la comercialització es donava mitjançant les màquines recreatives, i per tant l'usuari s'havia de desplaçar per accedir-hi, però després van aparèixer al mercat les primeres consoles i la venda de còpies físiques dels jocs es va convertir en el model imperant. Finalment, amb l'aparició d'internet sorgeix també la distribució digital, les subscripcions i la publicitat (Trenta, 2014).

A partir del treball de Trenta (2014) i del llibre *Las 3D de la financiación de videojuegos* (DEV, 2017), aquest treball proposa la següent tipologia de models de negoci dels videojocs:

- *Pay-to-Play*
  - Premium: el consumidor ha de pagar un preu final per accedir al producte de manera total i indefinida. És el model més tradicional i requereix d'una gran inversió per part de l'usuari, perquè la majoria de vegades cal que hagi comprat prèviament la consola o l'equip tècnic necessari.
  - Subscripció: el consumidor ha de pagar una quota, normalment mensual, per tenir accés al joc.
- *Freemium*: s'ofereix part del joc de manera gratuïta, però no la totalitat, de manera que el consumidor pot decidir si pagar o no per accedir al contingut exclusiu.



- *Free-to-play*: l'adquisició del videojoc és totalment gratuït i el consumidor pot millorar o accelerar el seu progrés a través de petits pagaments, però que en cap cas inclouen contingut extra.
  - Publicitat: *in-game advertising*, *advergame*... aquest tipus de model sovint inclou publicitat per generar beneficis.

(DEV, 2017:194; Trenta, 2014:354-355)

El model de negoci més adequat per *Orgull i prejudici* és el premium dins de la categoria *Pay-to-Play*, sent un producte pel qual el consumidor ha de pagar un preu final per accedir-hi en la seva totalitat, tot i que convé no descartar el model *freemium*, donat que també seria una opció viable publicar el joc *online* i que tothom pogués jugar a una part del contingut, per exemple el primer acte, i que el consumidor pugui decidir si vol pagar per continuar la història.

Tot i així, quan es tracta d'un videojoc amb un cost de producció tan elevat com el que es planteja en aquest projecte, normalment la manera més efectiva d'assegurar el retorn econòmic és el model *pay-to-play*.

### 3.2.3. Empreses a Barcelona

A continuació es presenten tres empreses diferents que podrien desenvolupar un projecte de les magnituds d'*Orgull i prejudici* i que tenen seu a Barcelona. Es posen com a exemple, sense implicar així que siguin les úniques que existeixen d'aquestes característiques.



Digital Legends va ser fundada l'any 2001 i compta amb jocs com *Battlefield Bad Company 2*, *Afterpulse* o *Kroll*. (Digital Legends, 2019). Potser no seria la opció més adequada, perquè estan molt especialitzats en *shooters* i videojocs d'acció, no tenen tanta varietat de gènere en el seu catàleg com Novarama o Ubisoft.

---





### Objecte 37: Kroll



Font: Digital Legends, 2019

---



*Novarama* es fa fundar l'any 2003 i s'ha dedicat exclusivament al desenvolupament de jocs per *Sony Computer Entertainment*, publicant jocs per *PSP*, *PSVITA* i *PS3*. Els últims videojocs que han publicat són (Novarama, 2019):

- La saga *Invizimals*
- *Reality Fighters*
- *Music Monstars*

### Objecte 38: Invizimals



Font: Novarama, 2019

---



*Ubisoft* és una companyia francesa fundada l'any 1986 i que actualment està repartida per tot el món, sent una de les més importants. Desenvolupen jocs per tot tipus de consola i plataforma, entre els quals destaquen (Ubisoft, 2019):

- *Rayman*
- La saga *Assassin's Creed*
- La saga *Far Cry*
- *Just Dance*

### Objecte 39: Far Cry 5



Font: Ubisoft, 2019

---

Dels tres exemples, *Ubisoft* és el més proper als interessos d'aquest projecte, tant per capacitats de recursos humans i econòmics com per oferta de videojocs, que és molt més variada que la de *Digital Legends* o *Novarama*.



### 3.3. Mercat potencial

#### 3.3.1. Target

El target d'aquest videojoc són majoritàriament els usuaris que tenen interès en un contingut diferent a l'habitual, allunyat de la violència i la competitivitat i més centrat en la narrativa i els personatges. Aquest tipus d'usuari és normalment femení i major de 15 anys.

Tot i així, cal destacar que també són target els no-usuaris habituals, que no juguen perquè no els agraden els videojocs comercialitzats però podrien trobar en aquest projecte un producte més afí als seus interessos. Podria ser el cas, per exemple, de persones no usuàries però familiaritzades amb la història d'*Orgull i prejudici*, o interessades en la literatura que representa Jane Austen, una autora del segle XVIII l'obra de la qual és molt vigent encara avui.

I, finalment, cal incloure els usuaris habituals i acostumats als continguts d'acció i competició existents però que tinguin interès en provar noves opcions i alternatives diferents.

#### 3.3.2. Classificació PEGI

##### Objecte 40: PEGI 3



Font: PEGI, 2019

El sistema PEGI (Pan European Game Information) classifica el contingut dels videojocs i softwares d'entreteniment segons l'edat per la qual són aptes. L'objectiu és orientar als consumidors a l'hora de comprar un producte, i està enfocat especialment a ajudar als pares a decidir si comprar o no un producte concret pel seu fill. Tot i així, el sistema PEGI no considera el nivell de dificultat del joc, de manera que un joc PEGI 3 pot ser apte per nens de tres o quatre anys a nivell del contingut que s'hi presenta, però és possible que la mecànica de joc sigui massa complicada per els nens d'aquesta edat (PEGI, 2018)



Aquest joc entra dins de la classificació PEGI 3 perquè no inclou violència, contingut sexual, paraules inadequades, drogues ni imatges o sons susceptibles d'espantar els nens petits. Tanmateix, i com s'explica al paràgraf anterior, això no vol dir que la mecànica de joc sigui prou fàcil com per ser utilitzada per nens molt petits.

### 3.3.3. Finestres d'explotació

En aquest apartat s'han buscat organitzacions o esdeveniments que podrien ajudar en la distribució del videojoc, ja pensant en la post-producció, tot i que també serien útils per buscar inversors o promoure les campanyes de *crowdfunding* durant la fase de preproducció i producció.

	<i>Game BCN</i> és un programa d'incubació per projectes videolúdics que ofereixen consultoria professional i guia durant la producció de videojocs. Va enfocat normalment a empreses petites o emergents (Game BCN, 2019).
	<i>Gamelab</i> és una organització sense ànim de lucre fundada l'any 2005 dedicada a crear esdeveniments relacionats amb el món de l'entreteniment digital. El més important té lloc a Barcelona cada juny i compta amb la presència de més de 1.000 assistents i 500 empreses (gamelab, 2019).
	<i>House of the Devs</i> és una comunitat de desenvolupadors de softwares d'entreteniment <i>indies</i> a Barcelona. S'articula a través de xarxes socials com <i>twitter</i> o <i>discord</i> i permet compartir experiències, esdeveniments i coneixement (House of the Devs, 2019).
	<i>Nice One BCN</i> , abans anomenada <i>Barcelona Games World</i> , és una fira dedicada als videojocs que l'any 2018 va tenir 138.000 visitants, 194 expositors i 56.000m2 d'exposició. A més, va tenir més de 500.000 espectadors en <i>streaming</i> (Nice One BCN, 2019).



### 3.3.5. Principals competidors

Com ja s'ha explicat al llarg d'aquest document, la intenció del projecte de videojoc d'*Orgull i prejudici* és crear un producte diferent als que es troben habitualment al mercat actual, per tant el target a qui es dirigeix és principalment un segment de mercat que no està cobert encara. Això vol dir que la competència no és directa, perquè en general la resta de videojocs no es dirigeixen al mateix públic. Tot i així, l'any 2018 es van publicar tres videojocs espanyols dels quals cal parlar en aquest apartat.

*Gris* (Nomada Studio, 2018) és un videojoc descrit per Sucasas com “un poderós espectacle audiovisual amb un disseny de nivells exquisit que suposa un triomf històric per la indústria nacional” (Sucasas, 2018). Primera obra de *Nomada Studio* i amb la direcció creativa a mans de l'il·lustrador Conrad Roset, està disponible per ordinador i per *Nintendo Switch*. Aquest és un dels motius pels quals no es pot considerar exactament competència directa: la plataforma pensada per *Orgull i prejudici* és principalment *PlayStation 4*. L'altre motiu és que, tot i fugir també de l'acció i la competitivitat dels videojocs més *mainstreams*, *Gris* no és un joc narratiu. És un joc de plataformes per nivells, que es limita a oferir una experiència visual i auditiva molt especial, i a permetre que sigui el jugador qui interpreti el significat.

#### Objecte 41: *Gris*



El segon videojoc a destacar és *The Red Strings Club* (Deconstructeam, 2018), dirigit per Jordi de Paco. Actualment està disponible, igual que *Gris*, per ordinador i *Nintendo Switch* (Izquierdo, 2019), de manera que no compartiria plataforma amb el projecte d'aquest treball, però a diferència de *Gris*, l'experiència narrativa és el punt fort de *The Red Strings Club*, acostant-lo més a *Orgull i prejudici*.





### Objecte 42: *The Red Strings Club*



Font:  
Deconstructeam,  
2018

Per acabar, cal mencionar *Moonlighter* (Digital Sun Games, 2018), un videojoc indie espanyol que, aquest cop sí, a part de per ordinador i *Nintendo Switch*, està disponible per *PlayStation 4* i *Xbox One*. En canvi, però, s'allunya del projecte d'aquest treball en contingut: es tracta d'un joc de rol d'acció més similar als videojocs habituals, ple de fantasia, masmorres i monstres (Molina, 2018).

### Objecte 43: *Moonlighter*



Font: Molina,  
2018



## Conclusions

Donat que aquest Treball de fi de grau és de projecte, no de recerca, les conclusions que se'n poden extreure són molt breus, perquè la finalitat del treball és el desenvolupament del document de disseny de joc. Només voldria fer una petita reflexió respecte dels objectius marcats a l'inici, que considero haver assolit satisfactòriament.

Tenint en compte la manca de coneixements previs sobre videojocs que posseïa al començar aquest projecte, he pogut, gràcies a la investigació inicial sobre la indústria dels videojocs i la narrativa videolúdica, dur a terme un document de disseny de joc complet i detallat. Mancarien, potser, les parts més tècniques relacionades amb els *hardwares* i els motors de joc, per les quals necessitaria l'ajuda d'algú amb coneixements d'enginyeria i programació i, per tant, queden fora del meu abast.

A partir d'aquest treball, cabria la possibilitat, doncs, de desenvolupar un videojoc, si un equip amb els recursos humans i econòmics suficients s'hi interessés. El més probable és que no sigui així, però el que sí que espero és que, poc a poc, la tipologia dels videojocs sigui més variada, i els jugadors que tenim interessos diversos més enllà d'els esports i les aventures d'acció trobem noves ofertes narratives.



## Referències

- Acerenza, N., Coppes, A., Mesa, G., Viera, A., Fernández, E., Lorenzo, T., & Vallespir, D. (2009). *Una Metodología para Desarrollo de Videojuegos*. Recuperat de [https://www.fing.edu.uy/inco/grupos/gris/wiki/uploads/Proceedings/ASSE\\_2009\\_16.pdf](https://www.fing.edu.uy/inco/grupos/gris/wiki/uploads/Proceedings/ASSE_2009_16.pdf)
- ABC (2019) *Más fuerte que el orgullo*. Recuperat el 27 de maig de 2019 de <https://www.abc.es/play/pelicula/mas-fuerte-que-el-orgullo-5615/>
- AEVI (Asociación Española de Videojuegos). (2018). *La industria del videojuego en España. Anuario 2018*. Recuperat el 25 de març de 2019 de [http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2019/05/AEVI\\_Anuario\\_2018.pdf](http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2019/05/AEVI_Anuario_2018.pdf)
- Anthropy, A. (2012). *Rise of the videogame zinesters : how freaks, normals, amateurs, artists, dreamers, dropouts, queers, housewives, and people like you are taking back an art form*. Seven Stories Press.
- Anyó, L. (2016). *El jugador implicado: Videojuegos y narraciones*. Barcelona: Laertes S.L.
- Barrios Vicente, I. M. (2012). "Renovando Orgullo y Prejuicio: Las adaptaciones libres de la India a los zombis". En *Comunicació i risc: III Congrés Internacional Associació Espanyola d'Investigació de la Comunicació*. Salamanca: Universidad de Salamanca. Recuperat de [http://www.aeic2012tarragona.org/comunicacions\\_cd/ok/66.pdf](http://www.aeic2012tarragona.org/comunicacions_cd/ok/66.pdf)
- BBC (2015) *Pong and Doom enter first video game Hall of Fame*. Recuperat el 25 de març de 2019 de <https://www.bbc.com/news/technology-33005297>
- Biografías y vidas (2019). *Jane Austen*. Recuperat el 25 de maig de 2019 de <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/a/austen.htm>
- Buren, R. (2017). *Guion de videojuegos*. Madrid: Síntesis.
- Cabra, N. (2013). "Muñecas de plomo y soldaditos de trapo: el videojuego como migración a otras experiencias de género". *Nómaditas*, 39, 164-179. Recuperat el març de 2019 de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4702152>
- Campos Méndez, F. (2018). *La narrativa en los videojuegos y su relación con la inmersión del jugador*. Recuperat de <https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/78389>
- Carrasco Polaino, R. (2012). "Propuesta de tipología básica de los videojuegos de PC y consola". *Revista ICONO14. Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*, 4(1), 77. Recuperat de <https://doi.org/10.7195/ri14.v4i1.398>
- Corbal, J. A. (2017). *Curso de narrativa en videojuegos*. Córdoba: Ra-Ma.





- Deconstructeam (2019). *The Red Strings Club*. Recuperat el 28 de maig de 2019 de <http://www.deconstructeam.com/>
- DEV. (2017). *Las 3d de la financiación de videojuegos*. Recuperat el 26 de març de 2019 de <http://dev.org.es/3dfinanciacion>
- DEV. (2018). *Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos 2018*. Recuperat 6 maig 2019, de <http://www.dev.org.es/es/publicaciones/libro-blanco-dev-2018>
- Digital Legends (2019) *Digital Legends*. Recuperat el 26 de maig de 2019 de <http://www.digital-legends.com/index.html>
- Revuelta Domínguez, I. F., Sánchez Gómez, M. C., & Horacek Esnaola, A. G. (2006). "Investigando videojuegos: recursos online para el inicio de una investigación cualitativa sobre la narrativa de/sobre los videojuegos". *Comunicación y pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos*, 216, 61-64. Recuperat de [https://www.researchgate.net/publication/266037714\\_INVESTIGANDO\\_VIDEOJUEGOS\\_RECURSOS\\_ONLINE\\_PARA\\_EL\\_INICIO\\_DE\\_UNA\\_INVESTIGACION\\_CUALITATIVA SOBRE LA NARRATIVA DESOBRE LOS VIDEOJUEGOS](https://www.researchgate.net/publication/266037714_INVESTIGANDO_VIDEOJUEGOS_RECURSOS_ONLINE_PARA_EL_INICIO_DE_UNA_INVESTIGACION_CUALITATIVA SOBRE LA NARRATIVA DESOBRE LOS VIDEOJUEGOS)
- EA (2019). *Los Sims 4*. Recuperat el 25 de maig de 2019 de <https://www.ea.com/es-es/games/the-sims/the-sims-4/pc/store/mac-pc-download-base-game-standard-edition>
- El Mundo.es (2017): *Mario Bros. Mario se queda sin su trabajo de fontanero*. Recuperat el 25 de març de 2019 de <https://www.elmundo.es/tecnologia/2017/09/05/59ae5d43468aebed3a8b45a8.html>
- GameBCN (2019). *Game BCN*. Recuperat el 26 de maig de 2019 de <https://gamebcn.co/>
- Gamelab (2019). *Gamelab*. Recuperat el 26 de maig de 2019 de <https://www.gamelab.es/>
- García García, F. (2012). "Videojuegos y virtualidad narrativa". *Revista ICONO14. Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*, 4(2), 1. Recuperat de <https://doi.org/10.7195/ri14.v4i2.384>
- Gil González, A. J. (2012). + *Narrativa(s), intermediaciones novela, cine, cómic y videojuego en el ámbito hispánico*. (Universitat de Salamanca, Ed.). Salamanca: Metamorfosis.
- Gil Juárez, A., & Vida Mombiela, T. (2007). *Los videojuegos*. Barcelona: Editorial UOC.
- Gil-Juárez, A., Feliu, J., & Vitores González, A. (2010). "Performatividad Tecnológica de Género: Explorando la Brecha Digital en el mundo del Videojuego". *Quaderns de Psicología*, 12(2), 209-226. Recuperat el febrer de 2019 de <https://www.quadernsdepsicologia.cat/article/view/v12-n2-gil-feliu-vitores/723>
- Greenberg, B. S., Sherry, J., Lachlan, K., Lucas, K., & Holmstrom, A. (2010). *Orientations to Video Games Among Gender and Age Groups*. *Simulation & Gaming*, 41(2),



- 238-259. Recuperat el febrer de 2019 de [https://www.researchgate.net/publication/247740438\\_Orientations\\_to\\_Video\\_Games\\_Among\\_Gender\\_and\\_Age\\_Groups](https://www.researchgate.net/publication/247740438_Orientations_to_Video_Games_Among_Gender_and_Age_Groups)
- Harry Potter Hogwarts Mystery (2019): *Harry Potter Hogwarts Mystery*. Recuperat el 25 de maig de 2019 de <http://www.harrypotterhogwartsmystery.com/es/>
- Herrera Sánchez, S. (2012). *La economía de las relaciones de género en Orgullo y prejuicio de Jane Austen*, 3, 233-250. Recuperat de [https://doi.org/10.5209/rev\\_INFE.2012.v3.41148](https://doi.org/10.5209/rev_INFE.2012.v3.41148)
- House of the Devs (2019). *Twitter: House of the Devs*. Recuperat el 26 de maig de 2019 de <https://twitter.com/houseofthedevs?lang=es>
- Izquierdo, A (2019). "The Red Strings Club", el videojuego cyberpunk que hizo tambalear las convicciones de sus propios creadores". *Xataka*. Recuperat el 28 de maig de 2019 de <https://www.xataka.com/videojuegos/the-red-strings-club-videojuego-cyberpunk-que-hizo-tambalear-convicciones-sus-propios-creadores>
- Jiménez Carra, M. N. (2007). *Análisis y estudio comparativo de tres traducciones españolas de Pride and Prejudice*. Recuperat de [https://www.academia.edu/6672199/An%C3%A1lisis\\_y\\_estudio\\_comparativo\\_de\\_tr-es\\_traducciones\\_espa%C3%B1olas\\_de\\_Pride\\_and\\_Prejudice](https://www.academia.edu/6672199/An%C3%A1lisis_y_estudio_comparativo_de_tr-es_traducciones_espa%C3%B1olas_de_Pride_and_Prejudice)
- King (2019). *Candy Crush Saga Online*. Recuperat el 25 de març de 2019 de <https://king.com/es/game/candycrush>
- León-Real Méndez, N. M., & Towns Castro, A. I. (2017). "La visión irónica de la sociedad en 'Orgullo y prejuicio', de Jane Austen". *Memorias: artículos de investigación*, 270-279. Recuperat de <https://hcommons.org/deposits/item/hc:16221/>
- Levis, D. (1997). *Los videojuegos, un fenómeno de masas*.
- López Redondo, I. (2014). *¿Qué es un videojuego? Claves para entender el mayor fenómeno cultural del siglo XXI*. Sevilla: Ediciones Héroes de papel.
- Macipe Marigot, V. (2018). *Análisis de mercado de la industria de los videojuegos : el caso español*. Recuperat de <https://ddd.uab.cat/record/196857>
- Manrubia Pereira, A. M. (2014). "El proceso productivo del videojuego: fases de producción". *Historia y Comunicación Social*, 19(0), 791-805. Recuperat de [https://doi.org/10.5209/rev\\_HICS.2014.v19.45178](https://doi.org/10.5209/rev_HICS.2014.v19.45178)
- Martín Rodríguez, I. (2015). *Análisis narrativo del guión de videojuegos*. Madrid: Síntesis.
- Microsoft (2019). *Comprar Arcade Game Series: Pac-Man*. Recuperat el 25 de març de 2019 de



<https://www.microsoft.com/es-ar/p/arcade-game-series-pac-man/bqpzgchfpv6?activetab=pivot%3Aoverviewtab>

Molina, D. (2018). "Moonlighter llega a Nintendo Switch". *La Vanguardia*. Recuperat el 28 de maig de 2019 de

<https://www.lavanguardia.com/videojuegos/20181106/452770225522/videojuegos-indie-moonlighter-digital-sun-11-bit-studio-rpg-nintendo-switch.html>

Montes Pérez, M. (2009). *Narrativa en las aventuras gráficas*. Universidad de Sevilla: Frame, 6, 243-264. Recuperat de

<http://www.marinamontes.es/2017/11/articulo-academico-narrativa-en-las.html>

Morales Urrutia, G. A., Nava López, C. E., Fernández Martínez, L. F., & Rey Corral, M. A. (2010). "Procesos de desarrollo para videojuegos". *CULCyT: Cultura Científica y Tecnológica*, ISSN-e 2007-0411, No. 36-37, 2010, págs. 25-39. Universidad Autónoma de Ciudad Juárez. Recuperat de

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3238114>

Nintendo (2019). *The Legend of Zelda: a Link to the Past*. Recuperat el 25 de març de 2019 de

<https://www.nintendo.es/Juegos/Super-Nintendo/The-Legend-of-Zelda-A-Link-to-the-Past-841179.html>

Novarama (2019) *Novarama*. Recuperat el 26 de maig de 2019 de <http://novarama.com/>

OZI Technology group (2018). *Game Development Process in Chicago*. Recuperat el 25 de maig de 2019 de

<https://games.ozitechnology.com/2018/01/25/game-development-process-chicago/>

Pardo, P. J. (2018). "De la transescritura a la transmedialidad: poética de la ficción transmedial". En A. J. Gil González & P. Javier Pardo (Ed.), *Adaptación 2.0. Estudios comparados sobre intermedialidad* (p. 41-92). Binges: Éditions Orbis Tertius. Recuperat de [www.editionsorbistertius.fr](http://www.editionsorbistertius.fr)

PEGI (2018): *Pan European Game Information*. Recuperat el 25 de març de 2019 de

<https://pegi.info/>

Pérez Latorre, O. (2010). *Análisis de la significación del videojuego: fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso*. TDX (Tesis Doctorals en Xarxa). Universitat Pompeu Fabra. Recuperat de <http://www.tdx.cat/handle/10803/7273>

Ruiza, M., Fernández, T., Tamaro, E., & Durán, M. (2004). *Biografía de Jane Austen*. Recuperat 29 desembre 2018, de

<https://www.biografiasyvidas.com/biografia/a/austen.htm>



- Saniz Balderrama, L. (2008). *El esquema actancial explicado*. Recuperat de <https://www.redalyc.org/pdf/4218/421839608011.pdf>
- Schreier, J. (2017). *Por qué es tan caro crear un videojuego*. Recuperat 7 març 2019, de <https://es.gizmodo.com/por-que-es-tan-caro-crear-un-videojuego-1818518020>
- Softonic (2014). *Videos de Assassin's Creed Rogue: nuevos enemigos*. Recuperat el 25 de maig de 2019 de <https://www.softonic.com/articulos/2014-10-24-assassins-creed-rogue-video-ac4>
- Sucasas, Á. L. (2018). "Gris es el gran videojuego español de esta era". *El País*. Recuperat el 28 de maig de 2018 de [https://elpais.com/cultura/2018/12/20/1up/1545298067\\_549943.html](https://elpais.com/cultura/2018/12/20/1up/1545298067_549943.html)
- Sutton-Smith, B. (1986). *Toys as culture*. New York: Gardner Press.
- Trenta, M. (2014). "Modelos de negocio emergentes en la industria del videojuego". *Revista ICONO 14*, 12(1), 347-373 Recuperat el 26 de maig de 2019 de [https://www.researchgate.net/publication/261730399\\_Modelos\\_de\\_negocio\\_emergentes\\_en\\_la\\_industria\\_del\\_videojuego](https://www.researchgate.net/publication/261730399_Modelos_de_negocio_emergentes_en_la_industria_del_videojuego)
- Ubisoft (2019). *Ubisoft*. Recuperat el 26 de maig de 2019 de <https://www.ubisoft.com/es-es/>
- Wikimedia Commons (2019). *File:Pride and Prejudice Character Map.png*. Recuperat el 25 de maig de 2019 de [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pride\\_and\\_Prejudice\\_Character\\_Map.png#filelinks](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pride_and_Prejudice_Character_Map.png#filelinks)